
id

TABLE OF CONTENTS

THE STORY

Background: You get the phone call at 4 a.m. By 5:30 you're in the secret installation. The commander explains tersely, "It's about the Slipgate device. Once we perfect these, we'll be able to use them to transport people and cargo from one place to another *instantly*.

"An enemy, codenamed *Quake*, is using his own slipgates to insert death squads inside our bases to kill, steal, and kidnap...

"The hell of it is we have no idea where he's from. Our top scientists think *Quake's* not from Earth, but another dimension. They say Quake's preparing to unleash his real army, whatever *that* is.

"You're our best man. This is Operation Counterstrike and you're in charge. Find *Quake*, and stop him... or it... You have full authority to requisition anything you need. If the eggheads are right, all our lives are expendable.."

Prelude to Destruction: While scouting the neighborhood, you hear shots back at the base. *Damn,* that Quake bastard works fast! He heard about Operation Counterstrike, and hit first. Racing back, you see the place is overrun. You are almost certainly the only survivor. Operation Counterstrike is over. Except for you.

You know that the heart of the installation holds a slipgate. Since *Quake's* killers came through, it is still set to his dimension. You can use it to get loose in *his* hometown. Maybe you can get to the asshole personally. You pump a round into your shotgun, and get moving.

INSTALLING QUAKE

Installation

For installing *Quake*, refer to README.TXT to see the exact procedure recommended for your machine. You must install *Quake* before you can play it. It will not run off the CD-ROM.

README.TXT

Once you install *Quake*, the file README.TXT is available in your *Quake* directory. This is a full listing of *Quake*'s commands, parameters, and running instructions, and is constantly updated with new versions of *Quake*. We strongly recommend that after you install *Quake*, you glance through README.TXT.

You may wish to print this file out, so you can have a copy of it on hand while playing *Quake*.

MANUAL.TXT

Also available in your *Quake* directory is a file labeled MANUAL.TXT. This is basically a longer version of the manual you are now reading.

THE BASICS OF PLAY

Goal of the Game



Quake has two basic goals. First, stay alive. Second, get out of the place you're in. The first level of each episode ends in a slipgate — these signify that you've entered another dimension. When you complete an entire dimension (this takes five to eight levels), you encounter another slipgate, which returns you to the start.

Skill

The start area has three short hallways. The one you go down selects the Skill you wish to play at.

Easy: This is meant for little kids and grandmas.

Medium: Most people should start *Quake* at Medium skill.

Hard: Here at id, we play Hard skill, and we think you should too, once you're ready.

(Nightmare): This is so bad that the entry is hidden, so people won't wander in by accident. If you find it, don't say we didn't warn you.

Episode

After the Skill halls, you're in a room with four exits. Each exit leads to a different military complex, at the end of which is a slipgate leading to a new dimension (i.e., episode). If you have not registered, the first episode, ***Dimension of the Doomed***, is the *only* place you can go. After registration, all four episodes are available.

The other three episodes, in order from second to fourth, are ***Realm of Black Magic***, ***Netherworld***, and ***The Elder World***.

➤ *TIP:* From episode 1 to episode 4, the dimensions become progressively more difficult. We suggest you play the episodes in order to get the maximum fun out of *Quake*.

Getting About

Walk: Use the arrow keys or the mouse. To walk steadily forward, hold down the Forward key (up arrow or center mouse button). Turn left or right with the left or right arrow key, or by sliding your mouse in the desired direction.

Run: Hold down the shift key to increase your speed.

Jumping: Tap the space bar or the Enter key to jump. You jump further if you're moving forward at the time, and you jump higher if you're moving up a slope at the time. You'll be surprised at the spots you can reach in a jump. You can even avoid some attacks this way.

Swimming: When underwater, aim yourself in the direction you wish to go, and press the forward key to go in that direction. You have full three-dimensional freedom. Unfortunately, as in real life, you may lose your bearings while underwater. Use jump (the space bar or Enter key) to kick straight up towards the surface.

Once on the surface, tread water by holding down jump. To get out of the drink, swim towards the shore. Once there, use jump to clamber up. If you're down a well or you can't get a grip, you may not be able to climb out. There is always another way out, but you may have to submerge to find it.

Shooting: Tap the Ctrl key or the left mousebutton to fire. Hold shoot down to keep firing.

Use: *Quake* has no "use" function. To push a button or open a door, walk up to it or, in some cases, shoot it. To ride a platform up, step onto it. If a door won't open or a platform won't lower, you may need to do something special to activate it.

Picking up stuff: To pick up items, weapons, and power-ups walk over them. If you can't pick up something, it means you already have the maximum possible. If it is armor, it means the stuff you're trying to get is worse than what you now have.

Finding Things

Buttons and Floorplates: Buttons activate with a touch, and floorplates must be stepped on. If you see a distinctive-looking button in a spot you cannot reach, it's probably a shootable button– fire at it.

Doors: Most doors open at your approach. If one doesn't, seek a button, floorplate, or key.

Secret Doors: Some doors are camouflaged. Almost all secret doors open when they are shot or hit with an axe. The rest are opened by hidden pressure plates or buttons.

Platforms: Most platforms only go up and down, while some follow tracks around rooms or levels. Normally, when you step onto a platform, it rises to its full height, and lowers when you step off. Some platforms drop when you step onto them, and some don't work until you activate them via button or pressure plate.

Pressure Plates & Motion Detectors: Invisible or visible sensors which can open doors, unleash traps, warn monsters, etc.

Uncovering Secrets: Secrets are hidden lots of ways. You might need to shoot a button, kill a monster, walk through a secret motion detector, etc.

The Secret of Secrets: All secrets in *Quake* are indicated by clues. Don't waste your time hacking at every wall. It's much more productive (and fun) to use your brain and your eyes. Look up. An angled texture, a light shining under a wall, a strange sound... anything... might be the clue. Something prominent in a room might be decoration... or it might be the clue.

➤ ***TIP:*** Bouncing a grenade off a shootable button or secret door won't open it, but if the grenade's explosion goes off nearby, this may well activate such secrets.

COMMANDS, MENU, & CONSOLE

Keyboard Commands

Press F1 (the Help key) or select the Help option from the Main Menu to get a list of keyboard commands. In addition, MANUAL.TXT contains a full list.

➤ *TIP:* Help lists the default keys; if you've customized your configuration, Help won't be totally accurate anymore.

The Main Menu

Tap the Escape key to pop up the Main Menu. While you are in the menu, the game is paused. The Main Menu is pretty much self-explanatory, but if you have questions, README.TXT explains all.

➤ *TIP: Quake* saves your current key configuration when you quit, so that next time you play, you have the same configuration.

Console

Tap the ~ (tilde) key to bring down the console. As with the Main Menu, when the console is down, a single player game is paused. A wide variety of esoteric commands can be entered at the console. If your keyboard has no ~ (tilde), the Options submenu from the Main Menu has a "Go To Console" selection. The README.TXT file contains advanced Console commands.

Command Line

For special command line parameters, see README.TXT.

Cheat Codes

Id Software, as in our previous games, has removed all cheat codes from *Quake*.

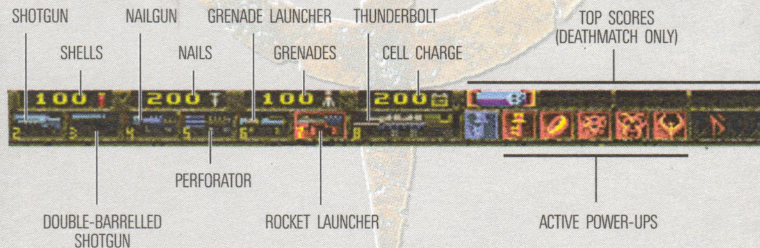
THE GAME

The Screen

The large top part of the screen is the view area, in which you see monsters and architecture. Immediately below is the Inventory Bar. Below that is the Status Bar. You can enlarge the viewing area (tap the + key), so much that it engulfs first the Inventory Bar and then the Status Bar. The - key shrinks the view area.

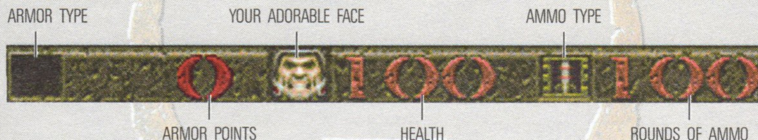
Inventory Bar: Lists ammo, weapons, deathmatch scores, and power-ups.

The active weapon is lit up. Each weapon has a number by it – type the appropriate number key to switch to that weapon. In deathmatch, the top four scores are displayed, along with the color(s) of those players.



Status Bar: A vital part of the screen. When your armor, hit points, or ammo get low, the number turns red. That's a hint, pal.

While in Multiplayer Mode, pressing TAB shows the normal stuff you would see in Single-player Mode, but over the game screen the entire Rankings List will be displayed (just like when you die in Deathmatch Mode).



Score Bar: Hold down the Tab key to replace the Status Bar with the Score Bar. This lists the proportion of monsters you've killed, secrets you've found, and time you've spent, along with the level name.



Messages

Quake talks to you from time to time. Some messages appear at the top of the screen. These are non-critical, and tell you that you've picked up an object, or you've died in an interesting fashion. Ignore these messages if you please.

Certain messages appear inconveniently right in the middle of your view. These are always important, and you do not want to ignore them!

Ending a Level

Once you finish a level, you'll find a slipgate or a distinctive archway leading to the next level. Pass through to emerge onto a new level.

You start the new level with the same hit points, armor, weapons, and ammo you had at the end of the previous one. Except that if you have over 100 hit points (due to the megahealth power-up), you start the new level at 100. If a power-up was active at the end of the previous level, sadly, it is no longer in effect. Make the best of it.

Ending a Dimension

Once you've finished all the levels in a particular dimension, you return to the starting hall. New dimensions are started from scratch – you, your shotgun, and axe.

Firepower

You are blessed with eight different Means o' Mass Destruction. Each has its place in a balanced diet.

Axe: The last resort. Face it – going toe-to-toe with the uglies in *Quake* demonstrates all the good sense of a man parachuting into an alligator farm.

Shotgun: The basic gun, to which all other guns compare favorably.



Double-barrelled Shotgun: A worthy weapon with three minor drawbacks: first, it uses up 2 shells per blast; second, it's slow; third, its shot pattern is very loose at long range. But in general, once you find this puppy, the other shotgun starts rusting from disuse.



Nailgun: A two-barrel dingus that prickles bad guys with armor-piercing darts, technically termed "nails".



Perforator: The great equalizer. Four cyclic barrels that hose out spikes like crazy. Pro: foes drop like flies. Con: eats ammo like popcorn.

continues...



Grenade Launcher: Thumps neat exploding bombs into the air. You can even bounce a grenade off the wall or floor. When a grenade hits someone, it explodes. If it misses, the bomb sits on the floor for a moment, then explodes. Even though I sometimes bounce grenades into myself, this gun's still my favorite.



Rocket Launcher: For when a grenade positively, absolutely, has to be there on time.



Thunderbolt: Try it. You'll like it. Use the same technique as watering your rosebush.

Switching Between Weapons: if you are firing a weapon and run out of ammo, *Quake* automatically switches you to another weapon. It will never switch to the grenade launcher or rocket launcher, however, for reasons that ought to be obvious. So if you're firing away happily and suddenly switch to the axe, it doesn't mean you're out of all ammo – you probably still have grenades. But *Quake* requires you to switch to these dangerous explosives on your own.

➤ ***TIP:*** If you shoot the thunderbolt underwater, it discharges all its cells in every direction in a single gigantic KA-ZAP! With you at the center. Don't try this at home.

Ammo

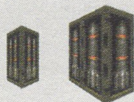
The eight weapons use four types of ammo. Each ammo type comes in two flavors – small and large. The large boxes carry twice as much as the small.



Shells: For shotguns and double-barrelled shotguns. A small box holds 20.



Nails: For nailguns and perforators. A small box holds 25.



Grenades: For grenade launchers and rocket launchers. A small crate holds 5.



Cells: For Mr. Thunderbolt. A small battery has 6 charges, lasting a little over a second.

Power-ups

All power-ups except armor burn out after a while, so smoke 'em while you got 'em.

Armor: Comes in three flavors; green, yellow, and red, from weakest to most powerful.



Megahealth: Adds 100 hit points on to whatever you had. The extra hit points start burning off after a while.



Biosuit: Lets you breathe underwater and swim through slime without harm. Does not protect against lava.



Ring of Shadows: Turns you almost totally invisible. Only your eyes can be seen. Monsters won't detect your presence unless you do something stupid.



Pentagram of Protection: Renders you invulnerable.



Quad Damage: Magnum upgrade! You now deliver four times the pain!

➤ *TIP:* When quad damage is activated, use the grenade or rocket launcher with care – their bursts are four times as deadly to you, as well as your enemies.

Bad Guys

Quake critters are extremely tough, but you have the firepower to vent your grievances on them anyway. Good hunting.



Rottweiler: Bad, bad doggie! Play dead! – blam! blam! – yipe! Good dog!



Grunt: Goons with probes inserted into their pleasure centers; wired up so when they kill someone, they get a paroxysms of ecstasy. In essence, customized serial killers. Easy to kill, and they tote shotgun shells. It's like a little Christmas each time you kill one!



Enforcer (registered only): Grunt, Mark Two. Grunts who are surlier and beefier than the rest get outfitted in combat armor and built-in blasters.



Knight: Canned meat. Open 'er up and see if it's still fresh.



Death Knight (registered only): This particular canned meat tends to open you up instead.



Rotfish (registered only): disgusting little critters who dish it out, but can't take it.

continues...

Zombie: Thou canst not kill that which doth not live. But you can blast it into chunky kibbles.





Scrag: Floats like a butterfly, stings like a bee. Ugly as hell. They're not real tough, but like to bushwhack you.



Ogre: What's worse than a cannibal monster eight feet tall? One with a chainsaw. And a sackful of grenades.



Spawn (registered): A merrily bouncing blob as dangerous to kill as to ignore. Blech.



Fiend: In essence, organic buzzsaws, rife with pummeling power!



Vore (registered): A spideresque hybrid horror. Keep your eye on the firepod he hurls.



Shambler: Even other monsters fear him, so expect a clobbering. He shrugs off explosions. Good luck.

➤ ***TIP:*** Some weapons are better vs. particular monsters than others. If a new monster seems real tough, switch weapons.

Environmental Hazards and Effects

Explosions: Radioactive containers are in some military bases. Shooting these things unleashes a big boom, so be careful – you may not want to stand too close in a firefight.

Your own grenades and rockets cause explosions too, of course – the blast can hurt you if you're too close.

Water: Safe enough unless you stay under so long you start to drown. Come up for air periodically to prevent this.

Slime: Hurts you instantly and keeps on hurting. Stay out of slime unless you have a very good reason to take a dip.

Lava: If you're quick and the lava's shallow, you might escape before you're burnt to a crisp, but don't bet on it.

Traps: *Quake* has many different traps. Don't be paranoid, because traps aren't really very common, but be aware of their existence. Traps can't be classified because they come in many varieties – monsters in ambush, spike shooters, crushing walls, trapdoors, etc.

Teleporters: These are distinctive in appearance and emit a unique sound. When you step into a teleporter, you're instantly transported to another teleporter, or atop a teleport pad. If you teleport directly right atop of somebody else, he or she is killed instantly.

➤ ***TIP:*** Monsters are smart enough not to activate their own traps, but if you activate the traps, the monsters can get caught by them.

MULTIPLAYER ACTION

Quake can be even more fun when you're playing with friends than when you're playing by yourself.

When you are using the console or Main Menu in multiplayer, the game does not pause. Irresponsible players and monsters can freely shoot you, and your only recourse is bloodthirsty vengeance.

The Talk function is useful here. When you talk, the message appears at the top of all players' screens, preceded by the speaker's name.

To set up, run, or join a multiplayer game, use the Main Menu Multiplayer option. README.TXT contains details that may be useful if your network or modem need special configurations.

Cooperative

In a co-op game, you and your friends work together to finish the level. When one person exits, everyone else exits too, wherever they might be. If you are killed in co-op, you reappear at the start area, and have to catch up to your buddies. Use Talk to find out where they are. See the Multiplayer options on the Main Menu for more info.

Deathmatch

In a deathmatch, play is totally cutthroat. No monsters exist, and when you are killed, you reappear in a random spot. After you pick up an item, it respawns (i.e. pops back into existence) after a while. (Some items take longer to respawn than others.) Every time you kill someone, you get a Frag. The person with the most Frags wins, so wreak slaughter amongst your pals!

If you kill yourself, whether intentionally or by accident, you lose a Frag. This includes drowning, getting crushed, and so forth. See the Multiplayer options on the Main Menu for more info.

Team Games

Team play is a cool combination of co-op and deathmatch. Each team picks a "uniform" and everyone on that team changes their color to the team color. The team with the most Frags wins. See MANUAL.TXT or the Main Menu for details.

➤ *TIP:* if you have the Team Color Rules set to No Friendly Fire, your weapons won't hurt other players wearing the same color pants as you. (You can still have differently-colored shirts.) Your shots still wear away their armor, and your own grenade and rocket explosions still hurt you, but not them.

COMMONLY ASKED QUESTIONS

Q: *I'm stuck. How do I get through the level?*

A: Take a stroll around and look for a place you haven't been yet. Sometimes you have to kill a particular monster in order to progress, so exterminate them all!

Q: *How can I find all the secrets?*

A: Don't worry about it. You never have to find a secret to finish a level. Also, some secrets are intentionally hard to find.

Q: *I've cleared out the whole level, but my monster kill score isn't 100%. Where are they hiding?*

A: Some monsters hide inside secrets, or are released by them. You won't be able to kill those monsters until you find their secrets. Also, some monsters might lurk underwater. Good fishing.

Q: *Don't you worry that Quake teaches people that all problems can be solved by the misuse of deadly force?*

A: No.

Q: *Did I really see two monsters fighting each other?*

A: Probably. Some monsters hate one another almost as much as they hate you. You can use this to your advantage (exercise left up to the reader).

Q: *How do I prevent motion sickness when watching Quake?*

A: If you're one of the unlucky sufferers from motion sickness in Quake, we're sorry to say the answer seems to differ from person to person. Try sitting closer to the screen, or further away. Dim the lights in your room, or turn them up high. Adjust screen brightness up or down. Take a break from Quake and rest your eyes every hour or so. One or more of these tricks, or a combination, ought to work.

Q: *Are you guys Satan-worshipers?*

A: No.

TECH SUPPORT

Any of the information listed below could change. Check the id software Web Site, at www.idsoftware.com, for updates.

Tech Support Options

id Software does charge for technical support, but we strive to offer this service at the lowest cost possible. Because volume on the support lines dictates costs, we periodically adjust our rates for Voice Tech Support. Check the MANUAL.TXT and README.TXT for details.

Problems

If you have an unfavorable experience using our services, please send e-mail to 911@idsoftware.com. We would also like to hear from you if you have something positive to share with us. Kindly include your full name, address, phone number, and the problem encountered, or information you'd like to share.

Technical Assistance

Technical Support in the case of faulty disks, you should return the disks ONLY, not the packaging. Return the disks with a covering letter containing details of the fault, your name and address to:
GT Interactive Software (Europe) Ltd., Willow Grange, Church Road, Watford, Herts WD1 3QA, United Kingdom.

We will attempt to replace the disks within 28 days of receipt.

If you encounter technical problems with the disks you should write to the above address or call the Technical Helpline which operates between the hours of 9am and 6pm (Central European Time), Monday – Friday, please ensure that you are sitting in front of your computer or have full details of your computer configuration and the problem you are encountering with you when you call.

English speaking customers call **01923 209145**.

INHALTSVERZEICHNIS

DIE STORY

Hintergrund: Um 4 Uhr morgens werden Sie vom Telefon aus dem Schlaf gerissen. Gegen 5 Uhr 30 sind Sie im Geheimkomplex. Der Kommandeur berichtet Ihnen in knappen Worten: "Es geht um das Schlupfloch-Gerät. Wenn wir die Entwicklung dieses Gerätes abgeschlossen haben, werden wir Personen und Fracht innerhalb von Augenblicken von einem Ort zum anderen transportieren können.

Ein feindliches Subjekt mit dem Codenamen Quake benutzt seine eigenen Schlupfloch-Geräte, um Killerkommandos in unsere Stützpunkte zu schmuggeln, die dann morden, rauben und entführen...

Das Schlimmste ist, daß wir keine Ahnung haben, woher er kommt. Unsere führenden Wissenschaftler glauben, daß er nicht von der Erde stammt, sondern aus einer anderen Dimension. Sie nehmen an, daß Quake Vorbereitungen trifft, seine wirkliche Armee - was auch immer das sein mag - gegen uns einzusetzen.

Sie sind unser bester Mann. Dies ist die Operation "Gegenschlag", zu deren Leiter Sie ernannt wurden. Finden Sie Quake, und stoppen Sie ihn... oder es... Sie haben die Vollmacht, alles zu requirieren, was Sie benötigen. Wenn die Superhirne Recht haben, dann hängt unser Leben am seidenen Faden .."

Auftakt zum Kampf Während Sie sich in der Umgebung umsehen, hören Sie Schüsse aus der Richtung des Stützpunkts. Zum Teufel, dieser verdammte Quake ist wirklich schnell! Er hat von der Operation "Gegenschlag" gehört und zuerst zugeschlagen. Sie laufen, so schnell Sie können, zurück und sehen, daß der Stützpunkt überrannt wurde. Sie sind mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit der einzige Überlebende. Die Operation "Gegenschlag" ist vorüber - aber leider noch nicht für Sie.

Sie wissen, daß sich im Inneren der Anlage ein Schlupfloch befindet. Da Quakes Killer durch eben dieses Schlupfloch gekommen sind, ist es noch für den Transport in seine Dimension eingestellt. Sie können es benutzen, um in seiner Heimatstadt aufzuräumen. Vielleicht kriegen Sie den Mistkerl persönlich in die Finger. Nachdem Sie eine Ladung Blei in Ihr Schießeisen geschoben haben, machen Sie sich auf den Weg.

INSTALLATION VON QUAKE

Installation

Sie müssen das Spiel installieren, bevor Sie Quake spielen können. Quake kann nicht von der CD-ROM gespielt werden. Eine Installationsanleitung für Ihr System finden Sie in der Datei README.TXT.

README.TXT Öffnen Sie, nachdem Sie Quake installiert haben, die Datei README.TXT im Quake-Verzeichnis. In dieser Datei sind die technischen Parameter, sämtliche Befehle und Anleitungen für Quake aufgelistet, und sie wird mit jeder neuen Spielversion aktualisiert. Wir empfehlen Ihnen dringend, die Datei README.TXT. nach der Installation von Quake durchzulesen.

Es ist zweckmäßig, die Datei auszudrucken, damit Sie während des Spiels gegebenenfalls sofort nachschlagen können.

MANUAL.TXT

In Ihrem Quake-Verzeichnis befindet sich auch die Datei MANUAL.TXT.

Dabei handelt es sich um eine längere Version des Handbuchs, das Sie gerade lesen.

DIE GRUNDLAGEN DES SPIELS

Ziel des Spiels



In Quake gibt es zwei Haupt-Spielziele. Erstens: Bleiben Sie am Leben. Zweitens: Versuchen von dort, wo Sie sich gerade befinden, wegzukommen. Am Ende des ersten Levels jeder Episode steht ein Schlupfloch -- dies bedeutet, daß Sie eine andere Dimension betreten. Wenn Sie sich durch eine ganze Dimension gekämpft haben (das heißt durch sechs bis acht Levels), treffen Sie auf ein weiteres Schlupfloch, durch das Sie zurück zum Start gelangen.

Schwierigkeitsstufen Im Startbereich befinden sich drei kurze Korridore. Sie wählen eine Schwierigkeitsstufe, indem Sie den entsprechenden Korridor hinuntergehen.

Easy (Leicht) -- Für Vorschulkinder und Großmütter gedacht.

Medium (Mittel) -- Normalerweise sollte man mit Quake auf der mittleren Schwierigkeitsstufe beginnen.

Hard (Schwer) -- Hier bei id Software spielen wir Quake auf der höchsten Schwierigkeitsstufe, und wenn Sie erst einmal soweit sind, sollten Sie das auch tun.

(Nightmare) (Alptraum) -- Diese Schwierigkeitsstufe ist so extrem, daß der Eingang versteckt liegt, damit niemand versehentlich hineingeht. Wenn Sie den Eingang dennoch finden, dann sagen Sie später nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

Episoden

Nach den Korridoren, mit denen die Schwierigkeitsstufe gewählt wird, betreten Sie einen Raum mit vier Ausgängen. Jeder Ausgang führt zu einem anderen militärischen Komplex, an dessen Ende Sie durch ein Schlupfloch in eine neue Dimension (d.h. Episode) gelangen. Falls Ihr Spiel nicht registriert ist, können Sie nur in die erste Episode, die "Dimension of the Doomed" (Dimension der Verdammten), einsteigen. Nach der Registrierung sind Ihnen alle vier Episoden zugänglich.

Die anderen drei Episoden heißen, von der zweiten bis zur vierten, "Realm of Black Magic" (Reich der schwarzen Magie), "Netherworld" (Unterwelt) und "The Elder World" (Die alte Welt).

➤ *TIP:* Die Dimensionen werden von Episode 1 bis Episode 4 immer schwieriger. Wir empfehlen Ihnen daher, sie in chronologischer Reihenfolge durchzuspielen, damit Sie das Spielvergnügen von Quake voll ausschöpfen können.

Wie man sich bewegt

Gehen: Benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Maus. Um geradeaus zu gehen, halten Sie die Vorwärts-Taste gedrückt (die Pfeiltaste Oben oder die mittlere Maustaste). Sie können nach rechts oder links gehen, indem Sie die entsprechende Pfeiltaste benutzen oder die Maus nach rechts oder links bewegen.

Rennen: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um Ihre Geschwindigkeit zu verdoppeln.

Springen: Drücken Sie kurz die Leertaste oder die Eingabetaste. Sie springen weiter, wenn Sie sich gleichzeitig vorwärts bewegen, und höher, wenn Sie gleichzeitig eine Steigung bewältigen. Sie werden überrascht sein, welche Punkte man durch Springen erreichen kann. Manchmal können Sie auf diese Art sogar Angriffen ausweichen.

Schwimmen: Wenn Sie sich unter Wasser befinden, dann drehen Sie sich zunächst in die Richtung, in der Sie schwimmen wollen, und bewegen Sie sich anschließend vorwärts. Ihnen stehen alle dreidimensionalen Möglichkeiten offen. Leider können Sie unter Wasser - wie im richtigen Leben - leicht die Orientierung verlieren. Wählen Sie Springen (Leertaste oder Eingabetaste), um auf direktem Weg zur Oberfläche zu gelangen. Sind Sie schließlich an der Oberfläche, dann können Sie sich mit der gedrückten Sprung-Taste über Wasser halten. Schwimmen Sie in Richtung Ufer, um dem nassen Element zu entkommen. Verwenden Sie die Sprung-Taste, damit Sie an Land krabbeln können. Falls Sie sich in einem Brunnenschacht befinden oder keinen Halt finden können, ist es Ihnen eventuell nicht möglich, aus dem Wasser zu steigen. Es gibt jedoch immer eine andere Möglichkeit, aus dem Wasser zu kommen, Sie müssen allerdings manchmal tauchen, um sie zu finden.

Schießen: Drücken Sie kurz die STRG-Taste oder die linke Maustaste, wenn Sie feuern wollen. Halten Sie die Taste gedrückt, um permanent zu schießen.

Ausführen: Quake besitzt keine "Ausführen"-Funktion. Wenn Sie einen Schalter drücken oder eine Tür öffnen wollen, müssen Sie auf diese zugehen. Möchten Sie eine Plattform nach oben oder unten bewegen, so betreten Sie sie einfach. Falls sich eine Tür nicht öffnen oder eine Plattform nicht nach unten bewegen läßt, müssen Sie unter Umständen spezielle Schritte unternehmen, damit die gewünschte Aktion erfolgt.

Gegenstände aufnehmen: Um Gegenstände, Waffen und Powerups aufzunehmen, müssen Sie über die jeweiligen Gegenstände hinweggehen. Falls Sie nichts aufnehmen können, bedeutet dies, daß Sie bereits über die maximale Menge dieser Dinge verfügen. Handelt es sich um Waffen, so heißt es, daß diejenigen, die Sie gerade aufnehmen wollen, schlechter sind als die, die Sie bereits besitzen.

Wie man Dinge findet

Tasten und Bodenplatten: Tasten werden durch Berührung aktiviert, Bodenplatten müssen betreten werden. Wenn Sie eine auffällig aussehende Taste entdecken, die so liegt, daß Sie sie nicht erreichen können,

handelt es sich wahrscheinlich um einen Schalter, auf den geschossen werden kann - halten Sie drauf.

Türen: Die meisten Türen öffnen sich, sobald Sie sich ihnen nähern. Sollte sich eine Tür nicht öffnen, dann suchen Sie nach einem Schalter, einer Bodenplatte oder einem Schlüssel.

Geheimtüren: Einige Türen sind getarnt. Fast alle Geheimtüren öffnen sich, wenn auf sie geschossen oder mit einer Axt auf sie eingeschlagen wird. Die übrigen Türen werden über versteckte Druckflächen oder Schalter geöffnet.

Plattformen: Die meisten Plattformen bewegen sich lediglich nach oben und unten, andere bewegen entlang festgelegter Routen in Räumen oder Levels. Wenn Sie auf eine Plattform steigen, dann steigt diese nach oben und senkt sich erst wieder, wenn Sie abspringen. Einige Plattformen senken sich, wenn Sie sie betreten, andere müssen über einen Schalter oder eine Druckfläche aktiviert werden.

Druckflächen & Bewegungsmelder: Sichtbare oder unsichtbare Sensoren, die Türen öffnen, Fallen aktivieren, Monster warnen usw.

Geheimnisse enthüllen: Geheimnisse sind auf viele verschieden Arten verborgen. Sie müssen unter Umständen auf eine Taste schießen, ein Monster töten oder einen versteckten Bewegungsmelder überlisten usw.

Das Geheimnis der Geheimnisse: Zu jedem Geheimnis liefert Quake bestimmte Anhaltspunkte. Verschwenden Sie keine Zeit, indem Sie auf jede Wand einhämmern. Es ist sehr viel produktiver (und unterhaltsamer), wenn Sie Ihren Verstand einsetzen. Schauen Sie genau hin. Eine kantige Oberfläche, ein Licht, das hinter einer Wand schimmert, ein seltsames Geräusch - alles kann der Schlüssel zu einem Geheimnis sein. Ein auffälliges Detail in einem Raum ist vielleicht nur Dekoration... oder ein wichtiger Anhaltspunkt.

➤ ***TIP:*** Eine Granate, die von einem Schalter oder einer Geheimtür abprallt, kann diese natürlich nicht öffnen; wenn jedoch die Granate unmittelbar daneben explodiert, können solche Geheimnisse gelüftet werden.

BEFEHLE, MENÜS & KONSOLE

Tastaturbefehle

Drücken Sie F1 (die Hilfe-Taste), oder wählen Sie die Hilfe-Option auf dem Hauptmenü, um eine Liste der Tastaturbefehle aufzurufen. Die gleiche Liste finden Sie auch in der Datei MANUAL.TXT.

➤ *TIP:* Hilfe listet die Standardtasten auf. Wenn Sie Ihre Konfiguration geändert haben, ist diese Liste natürlich nicht mehr aktuell.

Das Hauptmenü

Drücken Sie kurz die Escape-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen. Solange Sie sich im Menü befinden, wird das Spiel unterbrochen.

Das Hauptmenü ist eigentlich ganz leicht zu verstehen. Sollten Sie aber dennoch Fragen haben, finden Sie in der Datei README.TXT Antworten.

➤ *TIP:* Wenn Sie das Spiel beenden, speichert Quake die aktuelle Tastenkonfiguration, damit Ihnen beim nächsten Mal die gleiche Konfiguration zur Verfügung steht.

Konsole

Drücken Sie die Taste ˜ (Tilde), um die Konsole einzublenden. Wie im Hauptmenü wird, sobald die Konsole erscheint, ein Einzelspiel angehalten. Eine Vielfalt von esoterischen Befehlen kann über die Konsole eingegeben werden. Für den Fall, daß Ihre Tastatur keine ˜ (Tilde) hat, enthält das Options-Untermenü (im Hauptmenü) eine „Konsolen"-Option (Go to Console).

In der Datei README.TXT finden Sie die einzelnen Konsolenbefehle.

Befehlszeile

Suchen Sie in README.TXT nach besonderen Befehlszeilenparametern.

Cheat-Codes

id Software hat wie in früheren Spielen alle Cheat-Codes aus Quake entfernt.

DAS SPIEL

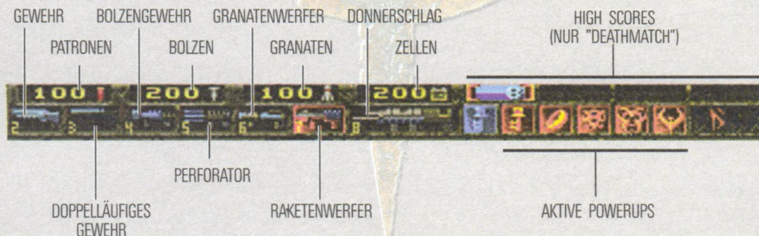
Der Bildschirm

Der große obere Teil des Bildschirms ist der Sichtbereich, in dem Sie die Monster und die Architektur sehen können. Direkt darunter befindet sich das Inventar und unter diesem wiederum die Statusleiste. Sie können den Sichtbereich so weit vergrößern (die Taste + drücken), daß zuerst die Inventarleiste und dann die Statusleiste verschwinden. Die Taste - verkleinert den Sichtbereich.

Inventarleiste: Führt Munition, Waffen, Punkte im Spiel auf Leben und Tod (Deathmatch) und Powerups auf.

Die aktive Waffe leuchtet auf. Neben jeder Waffe steht eine Zahl - um die Waffe zu wechseln, geben Sie die entsprechende Zahl ein.

Im Spiel auf Leben und Tod werden die vier Höchstpunktzahlen im Spiel sowie die Farbe(n) der entsprechenden Spieler angezeigt.

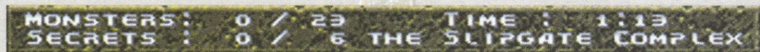


Statusleiste: Ein wichtiger Teil des Bildschirms. Wenn Ihre Rüstungskraft, Ihre Trefferpunkte oder die Munition zu stark zurückgehen, erscheint die jeweilige Zahl in Rot. Kleiner Tip am Rande, Kumpel!

Im Multiplayer-Modus können Sie mit der Tabulatortaste all das Zeug aufrufen, das im Einzelspielmodus erscheint. Über dem Spielbildschirm wird jedoch die gesamte "Rangliste" angezeigt (wie bei einem Ableben im "Deathmatch").



Punkteleiste: Halten Sie die Tabulatortaste gedrückt, um die Statusleiste durch die Punkteleiste zu ersetzen. Diese führt auf, wie viele Monster Sie getötet, wie viele Geheimnisse Sie gelüftet und wieviel Zeit Sie gebraucht haben, sowie den Namen des Levels.



Nachrichten

Quake spricht manchmal mit Ihnen. Manche Nachrichten erscheinen oben auf dem Bildschirm. Diese sind nicht von entscheidender Bedeutung und teilen Ihnen lediglich mit, daß Sie ein Objekt gefunden haben oder auf interessante Weise ums Leben gekommen sind. Sie können diese Nachrichten getrost ignorieren.

Gewisse Nachrichten erscheinen unbequemerweise direkt in Ihrem Sichtfeld. Diese sind immer wichtig und sollten nicht ignoriert werden!

Level beenden

Sobald Sie einen Level beendet haben, finden Sie ein Schlupfloch oder ein hervorstechenden Torbogen, der zum nächsten Level führt. Gehen Sie hindurch zum nächsten Level.

Sie beginnen den neuen Level mit der gleichen Ausstattung - Punkte, Rüstung, Waffe und Munition - die Sie am Ende des vorhergehenden Levels hatten. Wenn Ihre Punktzahl (aufgrund des Megagesundheits-Powerups) bei über 100 lag, wird sie jetzt auf 100 reduziert. Falls ein Powerup am Ende des vorhergehenden Levels aktiv war, ist es jetzt leider verschwunden. Machen Sie das Beste daraus.

Dimension beenden

Sobald Sie alle Levels innerhalb einer Dimension beendet haben, kehren Sie zum Startkorridor zurück. Die neuen Dimensionen starten wieder bei Null - nur Sie, Ihre Schußwaffe und Ihre Axt.

IHRE NEUE UMGEBUNG

Feuerkraft

Sie sind mit acht verschiedenen destruktiven Waffen ausgerüstet. Diese sind sorgfältig aufeinander abgestimmt.

Axt: Die eiserne Reserve. Eins ist klar - die häßlichen Gestalten aus Quake zum Nahkampf herauszufordern, zeugt von ungefähr soviel gesundem Menschenverstand, wie mit dem Fallschirm über einer Krokodilfarm abzuspringen.

Gewehr: Die Urform aller Flinten; im Vergleich dazu schneiden alle anderen einfach besser ab.



Doppelläufiges Gewehr: Eine ansehnliche Waffe mit drei kleinen Defekten: Erstens verbrät sie pro Schuß gleich zwei Patronen, zweitens ist sie langsam, und drittens ist die Streuung über längere Entfernungen ziemlich groß. Aber wenn Sie dieses Schmuckstück erstmal Ihr eigen nennen, wird das andere Gewehr im Schrank verschwinden und vor sich hin rosten.



Bolzengewehr: Ein doppelläufiger Apparat, der die bösen Jungs mit panzerbrechenden Pfeilen spickt, die in Fachkreisen auch als "Bolzen" bezeichnet werden.



Perforator: Der große Plattmacher. Vier rotierende Läufe spucken wie wild mit Bolzen um sich. Vorteil: Die Feinde kippen um wie die Fliegen. Nachteil: Frißt Munition, als wäre es Popcorn.



Granatenwerfer: Schickt explodierende Granaten gen Himmel, was optisch durchaus beeindruckt. Sie können eine Granate sogar von einer Wand oder vom Boden abprallen lassen. Wenn eine Granate jemanden trifft, explodiert sie. Verpaßt sie das Ziel, dann bleibt sie einen Moment auf dem Boden liegen und explodiert anschließend. Obwohl immer mal wieder ein Abpraller in meine Richtung fliegt, ist der Granatenwerfer meine Lieblingswaffe.



Raketenwerfer: Wenn ein Geschoß unbedingt und mit hundertprozentiger Sicherheit zur richtigen Zeit am richtigen Ort einschlagen muß!



Donnerschlag: Versuchen Sie's. Sie werden es mögen. Gehen Sie nach dem Gießkannenprinzip vor.

Zwischen Waffen wechseln: Wenn Sie mit einer Waffe feuern und Ihnen die Munition ausgeht, stellt Ihnen Quake automatisch eine andere Waffe zur Verfügung. Davon ausgenommen sind allerdings der Granaten- und der Raketenwerfer; die Gründe dafür liegen auf der Hand. Wenn Sie also fröhlich drauflos ballern und Sie plötzlich die Axt in den Händen halten, dann bedeutet dies nicht, daß Ihnen sämtliche Munition ausgegangen ist - Sie haben eventuell noch ein paar Granaten in Reserve. Quake erwartet allerdings, daß Sie diese gefährliche Munition eigenverantwortlich auswählen.

➤ *TIP:* Wenn Sie den Donnerschlag unter Wasser abfeuern, fliegen alle seine Zellen in einem gigantischen KAWUMM in sämtliche Richtungen, während Sie sich mittendrin befinden. Probieren Sie das bitte nicht Zuhause aus.

Munition

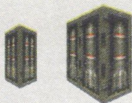
Die acht Waffen benötigen vier Munitionsarten. Jede Munitionsart gibt es in zwei Größen - klein und groß. In den großen Behältern befindet sich doppelt soviel Munition wie in den kleinen.



Patronen: Für Gewehre und doppelläufige Gewehre. Eine kleine Schachtel enthält 20 Patronen.



Pfeile: Für Bolzengewehre und den Perforator. Eine kleine Schachtel enthält 25 Pfeile.



Granaten: Für Granaten- und Raketenwerfer. Eine kleine Kiste enthält 5 Granaten.



Zellen: Für Mr. Donnerschlag. Eine kleine Batterie besitzt 6 Ladungen, die etwas über eine Sekunde wirksam sind.

Power-ups

Alle Powerups, mit Ausnahme der Rüstung, verlieren mit der Zeit an Wirkung. Nutzen Sie sie also, solange es möglich ist.

Rüstung: Gibt es in drei Ausführungen: grün, gelb und rot (von der schwächsten bis zur stärksten Version).



Megagesundheit: Gibt Ihnen zusätzlich 100 Trefferpunkte. Nach einigen Sekunden verschwinden langsam alle Trefferpunkte über 100, da der Mensch soviel einfach nicht verkraften kann. Trotzdem ist es angenehm, solange dieser Zustand andauert .



Biosuit: Damit können Sie unter Wasser atmen und gefahrlos durch Schleim schwimmen. Er schützt aber nicht gegen Lava.



Schattenring: Macht Sie fast unsichtbar. Nur noch Ihre Augen sind zu sehen. Sie können von Monstern nicht entdeckt werden, solange Sie keine Dummheiten machen.



Schutzpentagramm: Macht Sie unverwundbar.



Vierfache Zerstörungskraft: Superaufrüstung! Sie können jetzt viermal soviel Schmerz zufügen!

➤ *TIP:* Solange die vierfache Zerstörungskraft aktiviert ist, sollten Sie den Granaten- und den Raketenwerfer mit äußerster Zurückhaltung einsetzen - die Einschläge sind sowohl für Ihre Gegner als auch für Sie viermal so tödlich.

Gegner

Die Kreaturen in Quake sind durchweg harte Burschen, aber Sie verfügen ja über genügend Feuerkraft, um sie Ihren geballten Zorn spüren zu lassen. Fröhliches Jagen.



Rottweiler: Böser, böser Hund! Platz! -- Peng! Peng! -- Winsel! Braver Hund!



Grunzer: Dumpfe Gewalttäter, denen eine Sonde ins Gefühlszentrum eingepflanzt wurde; sie sind so verdrahtet, daß sie Ekstaseanfälle bekommen, sobald sie jemanden getötet haben. Es sind eigentlich speziell abgerichtete Serienmörder. Sie sind leicht zu töten und ziehen Patronen geradezu magisch an. Jedesmal wenn Sie einem Grunzer das Lebenslicht ausblasen, ist es ein bißchen wie Weihnachten.



Vollstrecker (nur in der registrierten Version): Grunzer, Version 2. Rekruten, die noch dumpfer und massiger sind als der Rest, werden in Kampfrüstungen mit eingebauten Sprengvorrichtungen gesteckt.



Ritter: Dosenfleisch. Machen Sie ihn auf, und schauen Sie nach, ob er noch frisch ist.



Todesritter (nur in der registrierten Version): Diese besondere Art Dosenfleisch neigt eher dazu, Sie zu appetitlichen Häppchen zu verarbeiten.

Rotfisch (nur in der registrierten Version): Widerliche kleine Kreaturen, die zwar austeilen, aber nicht einstecken können.





Zombie: Was schon tot ist, kann nicht mehr umgebracht werden. Sie können es aber in Stücke schießen.



Scrag: Schwebt wie ein Schmetterling und sticht wie eine Wespe. Häßlich wie die Nacht. Die Biester halten nicht besonders viel aus, lauern Ihnen aber gerne auf.



Menschenfresser: Was ist schlimmer als ein 2,50 m großes menschenfressendes Monster? Eins mit einer Kettensäge. Und einem Beutel Granaten.



Laich (nur in der registrierten Version): Ein fröhlich hüpfendes wabbeliges Etwas, das man nicht ignorieren darf und dessen Vernichtung nicht ungefährlich ist. Ekelig.



Dämon: Eigentlich ein Haufen undefinierbares organisches Material, daß jedoch vor destruktiver Energie nur so strotzt!



Vore (nur in der registrierten Version): Ein entsetzliches, spinnenähnliches Mischwesen. Geben Sie auf die Energiepakete acht, die es von sich schleudert.



Schlurfer: Sogar Monster fürchten ihn, also rechnen Sie mit dem Schlimmsten. Er kann Explosionen einfach abschütteln. Viel Glück.

➤ ***TIP:*** Einige Waffen sind zur Bekämpfung von bestimmten Monstern besser geeignet als andere. Wechseln Sie die Waffen, falls sich ein neues Monster als besonders hartnäckig erweist.

Umweltgefahren und Auswirkungen




Explosionen: In einigen Militärstützpunkten befinden sich Behälter mit radioaktivem Inhalt. Wird auf diese Behälter geschossen, dann gibt es eine riesige Explosion. Seien Sie deshalb vorsichtig, und begeben Sie sich bei einem Feuergefecht nicht in die Nähe dieser Behälter.

Ihre eigenen Granaten und Raketen verursachen natürlich auch Explosionen - die Druckwelle kann Sie verletzen, wenn Sie zu nah dran sind.

Wasser: Relativ sicher, es sei denn, Sie bleiben so lange unter Wasser, daß Sie beinahe ersaufen. Kommen Sie zum Luft holen in regelmäßigen Abständen an die Oberfläche, dann kann das nicht passieren.

Schleim: Brennt sofort auf Ihrer Haut und hört nicht mehr auf zu brennen. Halten Sie sich vom Schleim fern, es sei denn, Sie haben einen sehr guten Grund, ein Schleimbad zu nehmen.

Lava: Wenn Sie schnell sind und die Lava nicht sehr tief ist, dann haben Sie eine Chance zu entkommen und nicht zu Holzkohle verarbeitet zu werden; allerdings sollten Sie darauf keine Wetten abschließen.

Fallen: Bei Quake gibt es viele unterschiedliche Fallen. Kein Grund, paranoid zu werden, denn Fallen sind wirklich nicht sehr verbreitet; hüten Sie sich trotzdem vor ihnen. Fallen können nicht einheitlich charakterisiert werden, da sie in verschiedenen Formen auftreten - Monster in Lauerstellung, mit Pfeilen schießende Gegner, einstürzende Mauern, Falltüren usw.

Teleporter: Teleporter haben ein ganz bestimmtes Aussehen und geben einen typischen Ton von sich. Wenn Sie einen Teleporter betreten, werden Sie sofort zu einem anderen Teleporter transportiert oder auf ein Teleporter-Feld befördert. Falls Sie der Teleporter direkt auf eine andere Person setzt, dann wird diese sofort getötet.

➤ ***TIP:*** Monster sind schlau genug, um nicht ihre eigenen Fallen zu aktivieren, wenn die Fallen jedoch durch Sie aktiviert werden, können die Monster darin gefangen werden.

MULTIPLAYER-ACTION

Quake macht noch mehr Spaß, wenn Sie nicht allein, sondern mit Freunden spielen.

Wenn Sie die Konsole oder das Hauptmenü im Multiplayer-Modus benutzen, wird das Spiel nicht unterbrochen. Rücksichtslose Spieler und Monster können problemlos auf Sie schießen und alles, was Ihnen bleibt, ist der verzweifelte Schrei nach Rache.

In diesem Fall ist die Talk-Funktion nützlich. Wenn Sie sie einsetzen, erscheint die Mitteilung, der der Name des Sprechers vorangestellt ist, oben auf den Bildschirmen aller Spieler.

Verwenden Sie die Multiplayer-Option im Hauptmenü, wenn Sie ein Multiplayer-Spiel einstellen oder starten bzw. am Spiel teilnehmen möchten. Die Datei README.TXT enthält Einzelheiten die nützlich sind, falls Ihr Netzwerk oder Modem speziell konfiguriert werden muß.

Kooperation (Cooperative)

In einem Kooperationsspiel arbeiten Sie und Ihre Freunde zusammen, um den Level zu bewältigen. Falls eine Person das Spiel verläßt, so tun das die Mitspieler ebenfalls, unabhängig davon, wo sie sich befinden. Falls Sie im Verlauf eines Kooperationsspiels getötet werden, dann fangen Sie wieder von vorn an und müssen Ihre Mitspieler einholen. Nutzen Sie die Talk-Option, um festzustellen, wo sie sich befinden. Weitere Informationen finden Sie unter der Multiplayer-Option auf dem Hauptmenü.

Auf Leben und Tod (Deathmatch)

In diesem Modus zählt nur der eigene Erfolg. Es gibt keine Monster, und wenn Sie getötet werden, dann erscheinen Sie wieder an einer willkürlich gewählten Stelle. Wenn Sie einen Gegenstand aufgenommen haben, wird er nach einer Weile wieder reproduziert (d.h. er taucht wieder auf). (Einige Gegenstände brauchen länger als andere, um reproduziert zu werden). Jedesmal, wenn Sie jemanden umbringen, wird Ihnen ein Punkt gutgeschrieben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, also vergessen Sie mal für eine Weile, daß die Mitspieler Ihre Freunde sind.

Wenn Sie sich selbst umbringen - sei es beabsichtigt oder unbeabsichtigt - verlieren Sie einen Punkt. Dazu zählt Ertrinken, von einer Wand erschlagen zu werden usw. Weitere Informationen finden Sie unter der Multiplayer-Option im Hauptmenü.

Teamspiele

Das Teamspiel ist eine tolle Kombination aus dem Kooperationsspiel und dem Spiel auf Leben und Tod. Jedes Team wählt eine "Uniform" aus und jedes Teammitglied paßt seine Farbe der Farbe des Teams an. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Genaueres erfahren Sie in der Datei MANUAL.TXT oder im Hauptmenü.

➤ *TIP:* Wenn Sie die Teamfarbenregeln (Team Color Rules) auf "No Friendly Fire" festlegen, dann verletzen Ihre Waffen keine anderen Spieler, die Hosen in der gleichen Farbe wie Sie selbst tragen. (Sie selbst können trotzdem noch Hemden in einer anderen Farbe tragen.) Ihre Schüsse nutzen dennoch deren Rüstung ab, und Ihre eigenen Granaten- und Raketenexplosionen verletzen weiterhin Sie selbst, die anderen jedoch nicht.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

F: *Ich komme nicht weiter. Wie bewältige ich den Level?*

A: Laufen Sie ein wenig herum, und suchen Sie nach einem Ort, an dem Sie noch nicht waren. Manchmal müssen Sie ein bestimmtes Monster töten, um weiterzukommen, erledigen Sie daher alle!

F: *Wie kann ich alle Geheimnisse aufspüren?*

A: Machen Sie sich keine Sorgen. Sie müssen in keinem Fall ein Geheimnis finden, um einen Level zu beenden. Außerdem sind einige Geheimnisse absichtlich so konzipiert, daß sie schwer zu finden sind.

F: *Ich habe auf dem Level alles ausgemerzt; trotzdem beträgt die Monster-Vernichtungsrate nicht 100%. Wo verstecken sie sich?*

A: Einige Monster sind in Geheimnissen verborgen oder werden durch sie aktiviert. Sie können diese Monster nicht töten, solange Sie die jeweiligen Geheimnisse nicht aufgespürt haben. Außerdem können bestimmte Monster auch unter Wasser lauern. Petri Heil!

F: *Glaubt Ihr nicht, Quake könnte Spielern suggerieren, daß alle Probleme mit roher Gewalt gelöst werden können?*

A: Nein.

F: *Habe ich wirklich zwei Monster gegeneinander kämpfen sehen?*

A: Wahrscheinlich. Einige Monster hassen sich so sehr, daß sie darüber fast den Groll gegen Sie vergessen. Sie können diese Tatsache zu Ihrem Vorteil nutzen (das ist dem Spieler überlassen).

F: *Wie verhindere ich, daß mir beim Betrachten der Bewegungen in Quake übel wird?*

A: Falls Sie eines der unglücklichen Opfer dieser Krankheit sind, die mitunter beim Betrachten unseres Spiels auftritt, müssen wir Ihnen leider mitteilen, daß wir keine allgemeingültigen Ratschläge geben können. Versuchen Sie, sich näher an den Bildschirm oder weiter weg zu setzen. Reduzieren oder erhöhen Sie die Helligkeit Ihrer Zimmerbeleuchtung. Verändern Sie die Bildschirmhelligkeit. Ruhen Sie sich vom Spiel aus, und entspannen Sie Ihre Augen in stündlichen Abständen. Der eine oder andere Ratschlag oder eine Kombination verschiedener Tips müßte Abhilfe schaffen.

F: *Betet Ihr den Teufel an?*

A: Nein.

TECHNISCHER SUPPORT

Die unten aufgeführten Informationen können sich ändern; Aktualisierungen erhalten Sie über die Web-Site von id Software unter www.idsoftware.com.

Hinweise zum technischen Support

id Software stellt den technischen Support in Rechnung, allerdings sind wir bestrebt, die Kosten für diesen Service so niedrig wie möglich zu halten. Da die Kosten für den telefoni-

schen Support von der Nachfrage abhängig sind, erfolgt in regelmäßigen Abständen eine Anpassung der Gebühren; die jeweils gültigen Gebühren sind unserer Web-Site zu entnehmen.

Probleme

Falls Sie mit unserem Service jemals nicht zufrieden sein sollten, so schicken Sie bitte eine E-Mail an 911@idsoftware.com. Natürlich freuen wir uns auch über positive Mitteilungen. Bitte geben Sie Ihren vollständigen Namen, Ihre Adresse und Telefonnummer an sowie das Problem, auf das Sie gestoßen sind bzw. die Information, die Sie uns mitteilen möchten.

Technischer kundendienst

In dem unwahrscheinlichen Fall, daß Ihre Disks schadhaft sein sollten, schicken Sie diese bitte OHNE Verpackung an uns zurück. Legen Sie einen mit ihrem Namen und Ihrer Adresse versehenen Begleitbrief bei, in dem Sie den Schaden beschreiben, und schicken Sie die vollständige Postsendung an:

GT Interactive Software (Europe) Ltd, Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

Wir werden versuchen, die Disks innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt der Sendung zu ersetzen. Haben Sie technische Probleme mit den Disks, dann schreiben Sie bitte an die obengenannte Adresse, oder rufen Sie unseren Technischen Kundendienst an (Montag - Freitag, 9.00-18.00 Uhr mitteleuropäischer Zeit). Setzen Sie sich zu diesem Zweck an ihren Computer, oder notieren Sie sich vor ihrem Anruf die vollständigen Details ihrer Computer-Konfiguration und das Problem, das Sie mit der Software haben. BEACHTEN SIE BITTE, DASS SICH UNSER TECHNISCHER KUNDENDIENST IN ENGLAND BEFINDET.
Den deutschsprachigen Kundendienst erreichen Sie unter folgender Nummer: 0044 1923 209151.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIÈRES

L'HISTOIRE

Arrière-plan Le téléphone vous réveille à 4 heures du matin. A 5h30, vous êtes à la base secrète. Le Commandant vous explique sèchement: "Il s'agit des Portes. Lorsque nous aurons perfectionné ce dispositif, nous pourrons l'utiliser pour transporter hommes et matériel instantanément d'un endroit à l'autre.

"Un ennemi, nom de code Quake, utilise ses propres portes pour envoyer ses escadrons de la mort dans nos bases; leur mission: tuer, voler et kidnapper."

"Le pire est que nous n'avons pas la moindre idée de son origine. Nos experts pensent que Quake n'est pas un terrien, qu'il vient d'une autre dimension. Ils disent que Quake s'apprête à lancer sa véritable armée, quelle qu'elle soit.

"Vous êtes notre meilleur homme. Il s'agit de l'Opération Contre-attaque et vous en êtes responsable. Trouvez Quake, et arrêtez-le... Vous avez tout pouvoir et vous pouvez réquisitionner tout ce dont vous avez besoin. Si les intellos ont vu juste, toutes les vies peuvent être sacrifiées..."

Prélude à la destruction Alors que vous repérez les environs, vous entendez des coups de feu à la base. Bon sang! Ce Quake est un rapide! Il a eu vent de l'Opération Contre-attaque et a décidé de frapper le premier. Vous rejoignez la base au plus vite, mais elle est complètement envahie. Vous êtes probablement le seul survivant. L'Opération Contre-attaque est terminée. Mais pour vous, l'aventure ne fait que commencer.

Vous connaissez la présence d'une porte au cœur de la base. Puisque les tueurs de Quake l'ont utilisée pour leur invasion, cela signifie qu'elle est réglée sur sa dimension. Vous pouvez donc vous en servir pour lui rendre une petite visite. Vous parviendrez peut-être à obtenir un tête-à-tête avec cette saleté. Vous armez votre fusil et vous mettez en route.

INSTALLER QUAKE

Installation

Pour installer Quake, reportez-vous au fichier README.TXT pour connaître la procédure appropriée à votre matériel. Vous devez installer Quake pour pouvoir jouer. Vous ne pouvez pas jouer à partir du CD-ROM.

README.TXT

Une fois que vous avez installé Quake, le fichier README.TXT est disponible dans votre répertoire Quake. Vous y trouverez une liste complète des commandes, paramètres et instructions d'exécution; il est constamment mis à jour avec les nouvelles versions de Quake. Nous vous recommandons fortement de jeter un coup d'œil à ce fichier avant de commencer à jouer.

Vous pouvez même imprimer ce fichier, de façon à l'avoir sous la main lorsque vous jouez.

MANUAL.TXT

Egalement dans votre répertoire, vous trouverez le fichier MANUAL.TXT. C'est la version plus développée du manuel que vous êtes en train de lire.

LES REGLES DE BASE

Le but du jeu



Dans Quake, il y a deux objectifs de base. Le premier est de rester en vie. Le second est de quitter l'endroit où vous vous trouvez. A la fin du premier niveau de chaque épisode, il y a une porte; cela veut dire que vous venez d'entrer dans une autre dimension. Lorsque vous avez terminé une dimension toute entière (de cinq à huit niveaux), vous trouverez une autre porte, qui vous ramènera au début.

Niveau de difficulté

La zone de départ comprend trois couloirs. Le couloir que vous choisissez d'emprunter correspond au niveau de difficulté avec lequel vous jouerez.

Easy (Facile): pour les mioches et leurs grands-mères.

Medium (Moyen): la majorité d'entre vous devrait commencer à jouer à ce niveau.

Hard (Difficile): à id, nous jouons à ce niveau; vous devriez essayer, lorsque vous vous sentirez prêt.

Nightmare (Cauchemar): ce niveau est tellement difficile que l'entrée est cachée pour éviter que les joueurs y pénètrent par accident. Vous êtes prévenu!

Les épisodes

Après les couloirs de niveau, vous vous retrouverez dans une pièce avec quatre sorties. Chaque sortie mène à un complexe militaire différent, à la fin duquel il y a une porte s'ouvrant sur une nouvelle dimension (c'est-à-dire un épisode). Si vous n'avez pas déclaré le produit, vous ne pouvez accéder qu'au premier épisode, La Dimension des Damnés (Dimension of the Doomed). Après avoir déclaré le produit, vous pouvez accéder aux quatre épisodes.

Les autres épisodes sont, dans l'ordre: Au Royaume de la Magie Noire (Realm of Black Magic), Les Enfers (Netherworld), et L'Ancien Monde (The Elder World).

➤ ***CONSEIL:*** De l'épisode 1 à l'épisode 4, les dimensions augmentent en difficulté. Nous vous suggérons donc de jouer les épisodes dans l'ordre, pour profiter de Quake au maximum.

Se déplacer

Marcher: Utilisez les touches directionnelles ou la souris. Pour avancer, maintenez la touche Avancer enfoncée (flèche Haut ou bouton central de la souris). Pour tourner à gauche ou à droite, appuyez sur la flèche gauche ou droite, ou faites glisser votre souris dans la direction désirée.

Courir: Maintenez la touche Courir enfoncée (touche Majuscule) pour accélérer.

Sauter: Appuyez sur la barre d'espacement ou la touche Entrée. Vous sauterez plus loin si vous êtes en train d'avancer à ce moment-là et plus haut si vous êtes en train de grimper. Vous atteindrez des endroits que vous pensiez inaccessibles en sautant. Vous pouvez même éviter certaines attaques de cette façon.

Nager: Lorsque vous êtes sous l'eau, tournez-vous vers la direction dans laquelle vous voulez aller et appuyez sur la touche Avancer pour aller dans cette direction. Vous pouvez vous déplacer dans les 3 dimensions. Malheureusement, comme dans la vie réelle, vous risquez de vous perdre sous l'eau. Appuyez sur la touche Sauter (barre d'espacement ou touche Entrée) pour remonter à la surface.

Une fois à la surface, maintenez la touche Sauter enfoncée pour faire du surplace. Pour sortir de l'eau, nagez vers la rive. Puis, appuyez sur la touche Sauter pour vous hisser sur la terre ferme. Si vous êtes dans un puits ou n'avez aucune prise, il se peut que vous n'arriviez pas à grimper hors de l'eau. Il y a toujours une autre sortie, mais il vous faudra peut-être retourner sous l'eau pour la trouver.

Tirer: Appuyez sur la touche Tirer (Ctrl ou bouton gauche de la souris) pour tirer. Maintenez-la enfoncée pour tirer sans interruption.

Utiliser: Quake n'a pas de fonction Utiliser. Pour appuyer sur un bouton ou ouvrir une porte, placez-vous devant, ou, dans certains cas, tirez dessus. Pour utiliser une plate-forme afin de monter, montez dessus. Si une porte refuse de s'ouvrir ou une plate-forme refuse de descendre, vous devrez peut-être faire quelque chose de particulier pour l'activer.
Ramasser un objet: Pour ramasser un objet, une arme, ou un power-up, marchez dessus. Si vous ne pouvez pas ramasser un objet, cela signifie que vous en avez déjà le maximum possible. S'il s'agit de blindage, cela signifie que celui que vous essayez de ramasser est inférieur à celui que vous avez déjà.

Trouver des objets

Boutons et dalles: Pour activer un bouton, touchez-le, et pour activer une dalle, marchez dessus. Si vous voyez un bouton inhabituel à un endroit inaccessible, vous pouvez sûrement lui tirer dessus; alors essayez.

Portes: La plupart des portes s'ouvrent à votre approche. Si une porte ne s'ouvre pas, cherchez un bouton, une dalle ou une clé.

Portes secrètes: Certaines portes sont camouflées. La plupart des portes secrètes s'ouvrent si vous tirez dessus ou les attaquez à la hache. Les autres s'ouvrent grâce à des plaques de pression ou des boutons cachés.

Plates-formes: La plupart des plates-formes ne se déplacent que verticalement; certaines se déplacent à travers des pièces ou des niveaux. Lorsque vous montez sur une plate-forme, elle monte à la hauteur maximum, et ne redescend généralement que lorsque vous en descendez. Certaines plates-formes descendent lorsque vous montez dessus, et d'autres ne fonctionnent que si elles sont activées par un bouton ou une plaque de pression.

Plaques de pression et détecteurs de mouvement: Ce sont des capteurs visibles ou non, qui peuvent ouvrir des portes, déclencher des pièges, alerter les monstres, etc.

Découvrir des secrets: Les secrets sont cachés de nombreuses façons différentes. Il vous faudra peut-être tirer sur un bouton, tuer un monstre, marcher à travers un détecteur de mouvement secret, etc.

Le secret des Secrets: Il y a des indices pour tous les secrets de Quake. Ne perdez pas votre temps à vous acharner sur tous les murs; vous obtiendrez de bien meilleurs résultats (et vous amuserez beaucoup plus) en réfléchissant et en observant. Soyez attentif au moindre détail. Une texture étrange, une lumière filtrant sous un mur, un son bizarre ou n'importe quoi peut s'avérer un indice important. Quelque chose qui vous saute aux yeux n'est peut-être que la décoration... ou peut-être un indice révélateur.

➤ ***CONSEIL:*** Lancer une grenade sur un bouton inaccessible ou sur une porte secrète ne l'ouvrira pas, mais si elle explose à proximité, des secrets risquent d'apparaître.

COMMANDES, MENU ET CONSOLE

Commandes clavier

Appuyez sur F1 (touche d'aide) ou sélectionnez l'option Aide à partir du Menu principal pour obtenir une liste des commandes clavier. MANUAL.TXT contient également une liste complète.

➤ *CONSEIL:* l'aide vous donne les touches par défaut; si vous avez personnalisé votre configuration, elle ne sera plus vraiment exacte.

Le Menu Principal

Appuyez sur la touche Echap pour faire apparaître le Menu Principal. Lorsque vous êtes à ce menu, le jeu est en pause. Le Menu Principal est relativement clair, mais si vous avez des doutes reportez-vous au README.TXT pour avoir toutes les réponses à vos questions.

➤ *CONSEIL:* Quake sauvegarde la configuration des touches en cours lorsque vous quittez la partie, de façon à ce que la prochaine fois que vous jouerez, vous ayez la même configuration.

La console

Appuyez sur la touche exposant (²) pour faire apparaître la console. Comme pour le Menu Principal, lorsque la console est à l'écran, les parties à un seul joueur sont en pause. Vous pouvez y taper de nombreuses commandes secrètes. Si votre clavier n'a pas de touche exposant (²), le sous-menu Options du Menu Principal possède une option "Go to Console" (Accéder à la console). Le fichier README.TXT contient des commandes de Consoles complexes.

Ligne de commande

Pour les paramètres de ligne de commande spéciaux, reportez-vous au fichier README.TXT.

Codes d'accès

Comme dans nos jeux précédents, nous avons enlevé tous les codes d'accès de Quake.

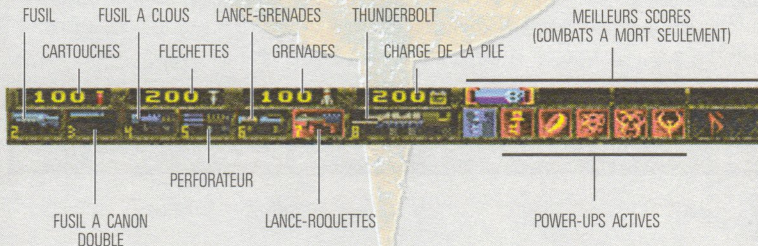
LE JEU

L'écran

La grande partie en haut de l'écran est votre zone de vue: c'est là que vous voyez monstres et bâtiments. Juste en-dessous, vous pouvez voir la barre d'inventaire, puis la barre de statut. Vous pouvez agrandir la zone de vue (appuyez sur la touche +), jusqu'à ce qu'elle recouvre la barre d'inventaire puis la barre de statut. La touche - vous permet de rétrécir cette zone de vue.

Barre d'inventaire Liste des munitions, armes, power-ups et scores des Combats à mort.

L'arme active est en surbrillance. A côté de chaque arme, vous verrez un nombre: il vous suffit de taper ce nombre pour passer à cette arme. En mode Combat à mort, les quatre meilleurs scores sont affichés, ainsi que la/les couleur(s) des joueurs ayant effectué les meilleurs scores.

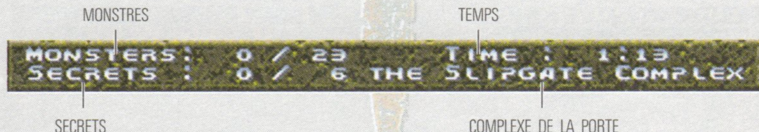


Barre de statut: Une partie essentielle de votre écran. Lorsqu'il vous reste très peu de blindage, de points de frappe, ou de munitions, le nombre correspondant devient rouge. C'est un indice, mon grand!

En mode multi-joueurs, si vous appuyez sur TAB, vous verrez apparaître la même chose qu'en mode Un joueur, mais la liste de classement complète apparaîtra sur l'écran de jeu (comme lorsque vous mourez en mode Combat à mort).



Barre de score: Maintenez la touche Tab enfoncée pour remplacer la barre de statut par la barre de score. Elle indique la proportion de monstres que vous avez tués, de secrets que vous avez découverts, et le temps écoulé, ainsi que le nom du niveau.



Messages

De temps en temps, Quake vous parle. Certains messages apparaissent en haut de l'écran. Ce sont des messages peu importants: ils vous indiquent que vous avez ramassé un objet ou que vous êtes mort d'une façon intéressante. Vous pouvez les ignorer si vous le désirez. Certains messages apparaissent parfois au beau milieu de votre écran. Il s'agit toujours de messages importants. Ne les ignorez surtout pas!

Terminer un niveau

Lorsque vous avez terminé un niveau, vous trouverez une porte ou une arche menant au niveau suivant. Passez à travers et vous émergerez au niveau suivant. Vous commencez le nouveau niveau avec les mêmes points de frappe, armes, blindage et munitions que vous possédiez à la fin du niveau précédent. Mais si vous avez plus de 100 points de frappe (grâce au power-up Super santé), vous en aurez 100 au début du nouveau niveau. Sinon, vous en aurez exactement le même nombre. Si un power-up était activé à la fin du niveau précédent, il ne sera hélas pas effectif. Faites de votre mieux.

Terminer une dimension

Lorsque vous avez terminé tous les niveaux d'une dimension, vous retournez au couloir de départ. Au début de chaque dimension, vous repartez à zéro, avec pour seules armes votre fusil et votre hache.

VOTRE NOUVEL ENVIRONNEMENT

Armes

Il existe huit "outils de destruction". Chacun d'entre eux a sa place dans le jeu.

Hache: Le dernier recours. Soyez réaliste: allez affronter les horribles vilains de Quake au corps à corps est un signe de démence, tout autant que de sauter en parachute dans la gueule ouverte d'un crocodile.

Fusil: Le fusil de base, inférieur à tous les autres.



Fusil à canon double: Une arme puissante avec trois petits défauts: premièrement, il utilise deux cartouches par coup; deuxièmement, il est lent, et troisièmement, il manque de précision à distance. Mais, en général, une fois que vous aurez mis la main dessus, vous laisserez rouiller votre fusil de base.



Fusil à clous: Une arme à deux coups qui transperce vos ennemis de fléchettes anti-blindage, appelées "clous".



Perforateur: Un super flingue. 4 canons cylindriques qui vous arrosent littéralement de fléchettes! Avantage: les ennemis tombent comme des mouches. Inconvénient: engloutit les munitions à la vitesse grand-V!

à suivre...



Lance-grenades: Envoie des bombes explosives dans les airs. Vous pouvez même faire rebondir une grenade contre un mur ou le sol. Lorsqu'une grenade touche quelqu'un, elle explose. Si vous ratez, elle explose là où elle est tombée quelques secondes plus tard. Bien qu'il m'arrive encore de faire rebondir des grenades droit sur moi, c'est mon arme préférée.



Lance-roquettes: Lorsqu'une grenade doit absolument arriver quelque part dans les plus brefs délais.



Thunderbolt : Essayez-le, vous l'adorerez. C'est à peu près la même technique que pour arroser vos rosiers.

Changer d'arme: Si vous vous servez d'une arme et que vous vous retrouvez à court de munitions, Quake change automatiquement d'arme. Cependant, le jeu ne passera jamais au lance-grenades ou au lance-roquettes, pour des raisons évidentes. Ainsi, si vous tirez comme un petit fou et que vous passez soudain à la hache, cela ne signifie pas que vous êtes à court de tous les types de munitions; il vous reste peut-être des grenades. Mais dans Quake, c'est vous qui devez faire la manœuvre pour utiliser des explosifs aussi dangereux.

➤ ***CONSEIL:*** Si vous tirez sous l'eau avec le Thunderbolt, il décharge toutes ses piles dans une gigantesque explosion dont vous êtes le centre. N'essayez pas ça chez vous!

Munitions

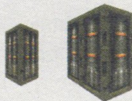
Il y a quatre types de munitions. Vous trouverez chaque munition en petites ou grosses boîtes. Les grosses boîtes contiennent deux fois plus de munitions que les petites.



Cartouches: Pour les fusils et les fusils à canon double. Une petite boîte en contient 20.



Fléchettes: Pour les fusils à clous et les perforateurs. Une petite boîte en contient 25.



Grenades: Pour les lance-grenades et les lance-roquettes. Une petite boîte en contient 5.



Piles: Pour le Thunderbolt. Une petite pile contient 6 charges, et dure un peu plus d'une seconde.

Power-ups

Tous les power-ups, sauf le blindage, s'épuisent après un moment. Alors profitez-en tant que vous le pouvez.



Blindage: Il en existe trois sortes: vert, jaune, et rouge, du plus faible au plus puissant.



Super Santé: Vous donne 100 points de frappe supplémentaires. Après un moment, vous commencerez à perdre tous les points de frappe supplémentaires.



Bio-Combinaison: Vous permet de respirer sous l'eau et de nager à travers la vase sans danger. Ne protège pas de la lave.



Cercle d'Ombres: Vous rend pratiquement invisible. On ne peut voir que vos yeux. Les monstres ne détectent pas votre présence, à moins que vous ne fassiez quelque chose de stupide.



Pentacle de Protection: Vous rend invulnérable.



Dégâts Puissance 4: Super amélioration! Maintenant, vous faites quatre fois plus mal!

➤ ***CONSEIL:*** Si les Dégâts Puissance 4 sont activés, faites attention lorsque vous utilisez le lance-roquettes ou le lance-grenades: leurs tirs sont quatre fois plus mortels pour vos adversaires, mais aussi pour vous.

Les méchants

Les créatures de Quake sont de vrais durs à cuire, mais vous avez la puissance de feu nécessaire pour vous défouler sur eux. Bonne chasse!



Rottweiler: Sale chien! Fais le mort! Boum! Boum! Youpi! Il est mignon, le toutou!



Grognon: Des sales types avec des sondes insérées dans leur système nerveux, pour qu'ils prennent leur pied à chaque fois qu'ils tuent quelqu'un. En gros, des tueurs en série faits sur mesure. Ils sont faciles à éliminer et ils transportent des cartouches de fusil! C'est Noël à chaque fois que vous en tuez un!



Enforcer (Version déclarée uniquement): Grognon, puissance 2. Les plus costauds reçoivent un blindage de combat et un blaster intégré.



Chevalier: De la viande en boîte. Eventrez-les pour voir s'ils sont encore frais.



Chevalier de la Mort (Version déclarée uniquement): Cette viande en boîte a plutôt tendance à vous éventrer.



Poissons rouges (Version déclarée uniquement): Répugnantes petites créatures qui vous cherchent, mais ne tiennent pas le coup.

à suivre...

Zombie: Personne ne peut tuer ce qui n'est pas vivant. Mais vous pouvez en faire de la chair à pâté.





Scrag: Ils flottent comme des papillons mais piquent comme des guêpes. Laids à faire peur. Ils ne sont pas très coriaces, mais ils aiment vous tendre des pièges.



Ogre: Qui y-a-t-il de pire qu'un monstre cannibale de 3 mètres? Un monstre cannibale de 3 mètres avec une tronçonneuse et un sac de grenades.



Embryon (Version déclarée uniquement): Une espèce de masse rebondissante; il est tout aussi dangereux de lui tirer dessus que de l'ignorer.



Démon: En gros, des scies circulaires organiques, avec une puissance de feu dévastatrice!



Vore (Version déclarée uniquement): Une espèce d'araignée hybride monstrueuse. Attention aux capsules d'énergie qu'elle lance.



Traînard: Même les autres monstres en ont peur, alors méfiez-vous. Il ne craint pas les explosions. Bonne chance.

➤ ***CONSEIL:*** Certaines armes sont plus efficaces que d'autres contre certains monstres. Si un nouveau monstre a l'air d'un vrai coriace, changez d'arme.

Les dangers et leurs effets



Explosions: Il y a des conteneurs radioactifs dans certaines bases militaires. Si vous tirez dessus, ils explosent violemment, alors faites attention et ne vous tenez pas trop près lors d'un combat.

Vos grenades et roquettes causent également des explosions, et si vous vous trouvez trop près, vous risquez d'en pâtir.

Eau: Relativement inoffensive tant que vous ne restez pas immergé trop longtemps: sinon, attention à la noyade! Pour éviter cela, remontez à la surface de temps en temps.

Vase: Cause des dégâts instantanés et durables. Evitez-la sauf si vous avez vraiment une bonne raison.

Lave: Si vous êtes rapide et si la lave est peu profonde, vous vous en sortirez peut-être avant de frire, mais n'y comptez pas trop!

Pièges: Quake regorge de différents pièges. Ne soyez pas parano, il n'y en a pas tant que ça, mais souvenez-vous seulement qu'ils existent. Nous ne pouvons pas vous décrire tous les pièges car ils sont trop nombreux: monstres cachés, tirs de fléchettes, éboulements, trappes, etc.

Téléporteurs: Ils ont une apparence unique et émettent un son bien particulier. Lorsque vous montez dans un téléporteur, vous vous retrouvez instantanément dans un autre téléporteur ou sur une plaque de téléportation. Si vous vous téléportez sur quelqu'un, il ou elle meurt sur le coup.

➤ ***CONSEIL:*** Les monstres sont assez intelligents pour ne pas activer leurs propres pièges, mais si vous les activez, ils se laisseront peut-être piéger.

MULTI-JOUEURS

Quake est encore plus amusant si vous jouez à plusieurs.

En mode Multi-joueurs, lorsque vous utilisez la console ou le Menu Principal, le jeu n'est pas interrompu. Les monstres et les joueurs irresponsables sont libres de vous tirer dessus et votre seul recours est de vous venger.

C'est ici que la fonction Parler s'avère utile. Lorsque vous parlez, le message apparaît en haut de l'écran de tous les joueurs, précédé du nom de l'intervenant.

Pour configurer, lancer ou vous joindre à une partie Multi-joueurs, utilisez l'option Multi-joueurs du Menu Principal. Le fichier README.TXT contient des informations qui pourront vous être utiles si votre réseau ou modem nécessite une configuration particulière.

Jeu en coopération (Cooperative)

Dans un jeu en coopération, vous et vos amis unissez vos efforts pour terminer le niveau. Lorsqu'une personne quitte le niveau, tous les autres joueurs le quittent aussi, où qu'ils soient. Dans un jeu en coopération, si vous vous faites tuer, vous réapparaissez dans la zone de départ et vous devez rattraper vos copains. Utilisez la fonction Parler (Talk) pour savoir où ils sont. Reportez-vous aux options Multi-joueurs du Menu Principal pour de plus amples informations.

Combat à mort (Deathmatch)

Dans un combat à mort, il s'agit d'un combat acharné et sans pitié. Il n'y a pas de monstres et lorsque vous vous faites tuer, vous réapparaissez n'importe où. Si vous ramassez un objet, il réapparaît après un petit moment. (Certains objets réapparaissent plus vite que d'autres.) A chaque fois que vous tuez quelqu'un, votre nombre de tués augmente de 1. C'est la personne avec le plus de tués à son actif qui gagne, alors défoncez-vous!

Si vous vous tuez, que ce soit intentionnellement ou par accident, votre nombre de tués diminue de 1. Cela est vrai si vous vous noyez, vous faites écraser, etc. Reportez-vous aux options Multi-joueurs du Menu Principal pour de plus amples informations.

Jeu par équipe (Team Games)

Le jeu par équipe est une combinaison du jeu en coopération et du combat à mort. Chaque équipe choisit un "uniforme" (une couleur) que tous les membres de cette équipe porteront. C'est l'équipe avec le nombre de tués le plus élevé qui gagne. Reportez-vous au fichier MANUAL.TXT ou au Menu Principal pour de plus amples détails.

➤ ***CONSEIL:*** Si l'option Tirs amis neutralisés (No Friendly Fire) est sélectionnée dans Règles des couleurs du jeu par équipe (Team Color Rules), vos armes ne blesseront pas les joueurs qui portent un pantalon de la même couleur que le vôtre (Vos chemises peuvent être de couleurs différentes). Vos tirs usent leur blindage, et vos grenades et roquettes VOUS endommagent, mais pas eux.

QUESTIONS LES PLUS FRÉQUENTES

Q: *Je suis coincé. Comment puis-je finir le niveau?*

R: Explorez et cherchez un endroit où vous n'avez pas encore été. Parfois, vous devez tuer un monstre bien particulier pour pouvoir continuer, alors le plus simple est de tous les exterminer!

Q: *Comment puis-je trouver tous les secrets?*

R: Aucune importance. Vous n'avez pas besoin de trouver un secret pour finir un niveau. De plus, certains secrets sont difficiles à trouver parce que nous en avons décidé ainsi.

Q: *J'ai tué tous les monstres du niveau, mais mon score de monstres abattus est inférieur à 100%. Où se cachent-ils?*

R: Certains monstres se cachent à l'intérieur des secrets ou apparaissent lorsque vous découvrez un secret. Vous ne pourrez tuer ces monstres que lorsque vous découvrirez leurs secrets. De plus, certains monstres errent sous l'eau. Bonne pêche!

Q: *N'êtes-vous pas gênés par le fait que Quake laisse entendre que tout problème peut être résolu par des abus de force meurtrière?*

R: Non.

Q: *J'ai vu deux monstres se battre entre eux. Est-ce que j'ai rêvé?*

R: Probablement pas. Certains monstres se détestent les uns les autres, presque autant qu'ils vous détestent. Vous pouvez en tirer parti (à vous de décider comment).

Q: *Comment éviter d'avoir la nausée en jouant à Quake?*

R: Si vous êtes l'un des malchanceux affectés par ce problème, nous avons le regret de vous annoncer qu'il ne semble pas y avoir de solution miracle. Essayez de vous asseoir plus près de l'écran, ou plus loin. Réduisez l'éclairage de la pièce ou au contraire, allumez toutes les lumières. Ajustez la luminosité de l'écran. Faites une pause toutes les heures et reposez vos yeux. Vous devriez parvenir à résoudre votre problème en suivant l'un ou plusieurs de ces conseils.

Q: *Etes-vous des adorateurs de Satan?*

R: Non.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Les informations contenues dans ce document peuvent changer à tout moment. Consultez le site Web d'id software à www.idsoftware.com; vous y trouverez toutes les mises à jour.

Assistance technique - Options

L'assistance technique d'id Software est payante, mais nous faisons de notre mieux pour que nos prix soient le plus bas possible. Comme les prix dépendent du volume des lignes d'assistance, nos prix pour l'assistance technique directe changent de temps en temps. Consultez les fichiers MANUAL.TXT et README.TXT pour plus de précisions.

Problèmes

Si vous n'êtes pas satisfait de nos services, envoyez-nous un e-mail à 911@idsoftware.com. N'hésitez pas non plus à nous contacter pour nous faire partager votre enthousiasme à propos de ce jeu. N'oubliez pas de nous donner vos nom complet, adresse, numéro de téléphone, ainsi qu'une description du problème rencontré ou les informations que vous voulez nous faire parvenir.

Assistance technique

Si vos disquettes s'avéraient défectueuses, vous devez nous renvoyer les disquettes SEULEMENT, sans l'emballage. Accompagnez les disquettes d'une lettre décrivant le défaut, joignez-y vos nom et adresse et envoyez le tout à:

GT Interactive Software (Europe) Ltd., Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

Nous essaierons de remplacer ces disquettes dans les 28 jours suivant leir réception.

Si vous recontrez des problèmes techniques, écrivez-nous à l'adresse ci-dessus ou appelez notre soutien technique, de 9h à 18h (heure continentale), du lundi au vendredi. Lorque vous noue appelez, tenez-vous près de votre ordinateur; vous pouvez à la rigueur rassembler toutes les informations concernant la configuration de votre ordinateur ainsi que les problèmes rencontrés.

REMARQUE: NOTRE SERVICE DE SOUTIEN TECHNIQUE SE TROUVE EN ANGLETERRE. Clients francophones appelez le 19 1923 209148.

ÍNDICE

LA HISTORIA

Antecedentes: A las 4 de mañana respondes a una llamada telefónica. A eso de las 5:30 estás en la instalación secreta. El comandante explica brevemente el asunto:

"Se trata de las puertas interdimensionales. Una vez perfeccionadas, podremos usarlas para transportar instantáneamente personas y material de un lugar a otro.

Un enemigo, llamado Quake, está usando sus propias puertas interdimensionales para introducir en nuestras bases a sus escuadrones asesinos, preparados para matar, robar y secuestrar.

Lo peor es que no tenemos ni idea de dónde vienen. Nuestros mejores científicos piensan que Quake no es de la Tierra, sino de otra dimensión. Afirman que se está preparando para lanzar a su verdadero ejército, del que no sabemos nada.

Tú eres nuestro mejor hombre. Ésta es la Operación Contragolpe y estás al mando. Encuentra a Quake y acaba con él ... o con ello ... tienes carta blanca para solicitar todo lo que necesites. Si los científicos están en lo cierto, las vidas de todos nosotros correrán peligro."

Preludio de la destrucción: Mientras exploras los alrededores, escuchas disparos en la base Damn. ¡Ese maldito Quake no pierde el tiempo! Ha descubierto la Operación Contragolpe y ha tomado la iniciativa. Vuelves a toda prisa y, al llegar, ves que el lugar está invadido. Estás casi seguro de que eres el único superviviente. La Operación Contragolpe ha finalizado. Excepto para ti. Sabes que en el centro mismo de la instalación hay una puerta interdimensional que, desde la llegada de los asesinos de Quake, ha quedado abierta y fijada en la dimensión de los invasores, de modo que puedes utilizarla para llegar hasta su guarida. Quizá puedas destrozar a ese cerdo personalmente. Metes un cargador en tu fusil y te pones en marcha.

LA INSTALACIÓN DE QUAKE

Instalación

Para instalar Quake, consulta el archivo README.TXT, donde encontrarás información exacta de cómo utilizar tu máquina. Antes de jugar a Quake, debes instalar el juego. Éste no funcionará directamente desde el CD-ROM.

README.TXT

Después de instalar Quake, puedes acceder al archivo README.TXT, que se encuentra en el directorio de Quake. Este archivo es una lista completa de los parámetros técnicos de Quake, con instrucciones de ejecución, y se actualiza de forma constante con las nuevas versiones de Quake. Es muy recomendable que eches un vistazo a README.TXT después de instalar Quake.

Puede que quieras imprimir este archivo para tener a mano una copia en papel mientras estás jugando a Quake.

MANUAL.TXT

El directorio de Quake contiene un archivo llamado MANUAL.TXT. Es una versión ampliada de este manual.

LAS BASES DEL JUEGO

El objetivo del juego



Quake tiene dos objetivos básicos. En primer lugar, seguir vivo; en segundo, salir de ese sitio. El primer nivel de cada episodio acaba en una puerta interdimensional, que te lleva a una nueva dimensión. Cuando completes una dimensión (compuesta de seis a ocho niveles), encontrarás una runa y otra puerta interdimensional, que te devolverá al principio.

Dificultad (Skill)

La zona de comienzo tiene tres pasillos cortos. La dificultad de la partida depende del pasi llo que elijas.

Fácil (Easy): Este nivel es para niños pequeños y abuelitas.

Intermedio (Medium): La mayoría de la gente debe empezar Quake en este nivel.

Difícil (Hard): Aquí en id software, siempre jugamos en este nivel, y creemos que tú deberías hacer lo mismo (cuando estés preparado claro).

(Pesadilla [Nightmare]): Este nivel es tan duro que la entrada está escondida, de tal forma que la gente entra en ella sin querer. Si caes en este nivel, no digas que no te avisamos...

Episodio

Después de los vestíbulos de dificultad, te encuentras en una habitación con cuatro salidas que conducen a sendos complejos militares. Al final de cada complejo militar hay una puerta interdimensional que lleva a una nueva dimensión. Si no te has registrado, sólo puedes acceder al primer episodio: la Dimensión de los condenados (Dimension of the Doomed). Después de registrarte, están disponibles los cuatro episodios.

Los otros tres son, empezando por el segundo: El reino de la Magia Negra (Realm of Black Magic), Los mundos del abismo (Netherworld) y El mundo antiguo (The Elder World).

➤ *CONSEJO:* Del episodio 1 al 4, las dimensiones se van haciendo más difíciles. Te sugerimos que juegues en el orden previsto para obtener la máxima diversión con Quake.

Para moverse por el juego

Andar: Utiliza las teclas de cursor o el ratón. Para andar hacia adelante a una velocidad constante, mantén pulsada la tecla de avanzar (flecha hacia arriba o botón central del ratón). Gira a la izquierda o a la derecha con las teclas de flecha izquierda o derecha, o desliza el ratón a la izquierda o a la derecha.

Correr: Mantén pulsada la tecla de mayúsculas para aumentar tu velocidad.

Cómo saltar: Dale a la barra de espacios o a la tecla Intro para saltar. Si en el momento de pulsar dichas teclas te estás moviendo hacia delante, el salto será más largo, y si estás subiendo por una pendiente, será más alto. Te sorprenderás de los lugares a los que puedes llegar de un salto. De esta manera incluso puedes evitar algunos ataques saltando.

Cómo nadar: Cuando estés bajo el agua, colócate en la dirección hacia la que quieres nadar y dale a la tecla de avanzar. Puedes moverte con toda libertad a lo largo, ancho y alto de la pantalla. Desgraciadamente, como en la vida real, puedes perder las cosas que llevas mientras estás bajo el agua. Utiliza el salto (la barra de espacio o la tecla Intro) para subir directamente hacia la superficie.

Una vez en la superficie, manténte a flote pedaleando en el agua; para ello debes mantener pulsada la tecla de saltar. Para salir del agua, nada hacia la orilla. Cuando llegues, sal a tierra de un salto. Si estás en el fondo de un pozo o no puedes agarrarte a nada, puede que no consigas subir. Siempre hay otra vía de salida, pero quizá tengas que sumergirte para encontrarla.

Cómo disparar: Pulsa la tecla de Ctrl o el botón izquierdo del ratón para disparar. Mantén pulsada la tecla para disparar continuamente.

Usar: Quake no dispone de la función de "Usar". Para pulsar un botón o abrir una puerta, tienes que acércate a ellos y, en ocasiones, dispararles. Para mover una plataforma hacia arriba, súbete encima. Si una puerta no se abre o una plataforma no desciende, tendrás que hacer algo especial para activarlas.

Cómo recoger cosas: Para recoger elementos, armas y reforzadores de energía, camina sobre ellos. Si no puedes recoger algo, significa que ya tienes el máximo disponible de ese elemento. Si es una armadura, significa que lo que quieres coger es peor de lo que ya tienes.

Cómo encontrar cosas

Botones y trampillas: Los botones se activan con un toque y las trampillas se abren cuando te pones encima.

Si ves un botón de aspecto extraño situado en un lugar al que no alcanzas, es posible que puedas dispararle: pégale un tiro.

Puertas: La mayoría de las puertas se abren cuando te acercas. Si alguna no lo hace, busca un botón, una trampilla o una tecla.

Puertas secretas: Algunas puertas están camufladas. La mayoría de las puertas secretas se abren cuando se dispara contra ellas o cuando se les golpea con un hacha. El resto se abren mediante resortes o botones ocultos.

Plataformas: La mayoría de las plataformas sólo se mueven verticalmente, mientras que otras siguen un camino alrededor de habitaciones o niveles. Cuando te subes a una plataforma, ésta se alza hasta alcanzar su altura máxima y normalmente sólo desciende cuando te bajas. Algunas plataformas descienden cuando te subes a ellas, pero otras sólo se activan con botones o resortes.

Resortes y detectores de movimiento: Sensores visibles o invisibles que abren puertas, activan trampas, advierten sobre la presencia de monstruos, etc...

Cómo descubrir secretos: Los secretos se esconden de muchas maneras. Podrías necesitar disparar a un botón, acabar con un monstruo, pasar por un detector secreto de movimiento, etc...

El secreto mejor guardado: Todos los secretos en Quake se indican mediante pistas. No pierdas el tiempo abriendo a hachazos cada pared. Es mucho más productivo (y divertido) utilizar el cerebro y los ojos. Busca. Una textura en ángulo, una luz brillando bajo un muro, un sonido extraño...cualquier cosa puede ser una pista. Algo prominente en una habitación podría ser un elemento decorativo... o tal vez podría ser una pista.

➤ ***CONSEJO:*** Lanzar una granada contra un botón o contra una puerta secreta no hará que ésta se abra, pero si la explosión se produce en las cercanías, es posible que los secretos se activen.

LOS COMANDOS, EL MENÚ Y LA CONSOLA

Los comandos del teclado

Pulsa F1 (la tecla de ayuda) o escoge la opción "Help" en el menú principal para ver una lista de los comandos del teclado. En MANUAL.TXT encontrarás una lista completa.

➤ *CONSEJO:* En la opción de ayuda aparece una lista de las teclas por defecto. Si has ajustado los mandos a tu manera, esta lista ya no valdrá.

El menú principal

Pulsa la tecla Escape para desplegar el menú principal. Mientras estás en el menú, la partida se detiene. El menú principal es claro por sí solo, pero si tienes alguna duda, consulta el archivo README.TXT.

➤ *CONSEJO:* Cuando dejas el juego, Quake conserva la configuración de las teclas, de modo que ésta será la misma cuando vuelvas a jugar.

La consola

Pulsa la tecla ~ (tilde) para hacer que aparezca la consola. Al igual que en el menú principal, cuando sale la consola, se detiene la partida para un solo jugador. Es posible introducir un buen número de comandos esotéricos en la consola. Si tu teclado no tiene ~ (tilde), en el submenú de opciones dentro del menú principal encontrarás "Go To Console" (Pasar a la consola). El archivo README.TXT contiene los comandos avanzados para la consola.

La línea de comandos

Para más información acerca de los parámetros de la línea de comandos, consulta el archivo README.TXT.

Códigos de trampa

Al igual que en otros juegos, id Software ha eliminado todos los códigos que sirven para hacer trampas en Quake.

EL JUEGO

La pantalla

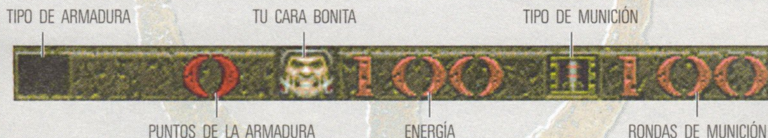
La zona grande de la parte superior de la pantalla es el área de visualización, en la que verás los monstruos y las estancias. Justo debajo se encuentra el inventario, debajo del cual se encuentra la barra de situación. Puedes ampliar el área de visualización (pulsa la tecla +) para que cubra, en primer lugar, la barra de inventario y, en segundo, la barra de situación. Con la tecla - se reduce el área de visualización.

Barra de inventario: Muestra la munición, las armas, la puntuación obtenida en los duelos y los reforzadores de energía. El arma en activo aparece iluminada. Cada arma tiene al lado un número que debes teclear cuando quieras usarla. En los duelos, aquí aparecen las cuatro puntuaciones máximas de la partida junto con el color(es) de dichos jugadores.



Barra de situación: Una parte fundamental de la pantalla. Cuando se reducen los puntos de aciertos o la munición, o cuando se debilita la armadura, el número aparece en rojo. Y por si no lo habías notado, esto es una pista.

Mientras estás en la modalidad para varios jugadores (Multiplayer Mode), pulsa el tabulador para que aparezca todo lo que verías en la modalidad de partidas para un solo jugador o individuales (Single player Mode), con la diferencia de que en la pantalla también podrás ver la lista de clasificaciones (Rankings List), igual que cuando mueres en la modalidad de duelo (Deathmatch Mode).



Barra de puntuación: Mantén pulsada la tecla Tab para mostrar la barra de puntuación en lugar de la de situación. En ella verás el porcentaje de monstruos que has matado, los secretos que has encontrado y el tiempo consumido, junto con el nombre del nivel.



Mensajes

Quake te envía mensajes de vez en cuando. Los que aparecen en la parte superior de la pantalla no son esenciales, e indican que has recogido un objeto o que has muerto de una forma especial, por lo tanto no estás obligado a prestarles atención.

Otros mensajes, sin embargo, aparecen justo en mitad de la pantalla, obstaculizando la visión. Estos sí que no debes pasarlos por alto. ¡Léelos siempre!

Al acabar un nivel

Cuando hayas terminado un nivel, encontrarás una puerta interdimensional o un arco de aspecto peculiar que conducen al siguiente nivel. Atraviesa la puerta o el arco para entrar en el nuevo nivel.

Comenzarás el nuevo nivel con los mismos puntos de acierto, la misma armadura, las mismas armas y la misma munición que tenías al final del nivel anterior. Sin embargo, si tenías más de 100 puntos de acierto (obtenidos por un reforzador de energía de megasalud), comenzarás en el nuevo nivel sólo con 100 puntos. Si había un reforzador de energía activado al final del nivel anterior, lo pierdes al comenzar el nuevo nivel. Hazlo lo mejor que puedas.

Al acabar una dimensión

Cuando hayas terminado todos los niveles de una dimensión particular, regrerás a la sala de comienzo. En las dimensiones siguientes empiezas desde cero: tu fusil, tu hacha y tú.

EL NUEVO ENTORNO

Potencia de fuego

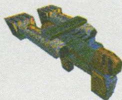
La suerte te ha dotado de ocho medios diferentes de destrucción masiva. Cada uno tiene su función dentro del juego.

Hacha: El último recurso. Convéncete: luchar cuerpo a cuerpo contra los monstruos es como intentar matar elefantes con un tirachinas.

Fusil: El arma de fuego básica, a la que supera cualquiera de las otras.



Escopeta de dos cañones: Un arma muy útil, pero que tiene tres desventajas: en primer lugar, utiliza dos cargas por disparo. En segundo, es lenta y, por último, es muy imprecisa a largas distancias. Sin embargo, si te encuentras una, el fusil se empezará a oxidar por falta de uso.



Escopeta de clavos: Un aparato de dos cañones que pincha a los malos con dardos perforantes, llamados técnicamente "clavos".



Perforador: Un arma poderosa. Cuatro cañones giratorios que escupen dardos como descosidos. Puntos a favor: los enemigos caen como moscas. Puntos en contra: la munición dura menos que un caramelo a la puerta de un colegio.

continúa...



Lanzagranadas: Lanza al aire unas bonitas bombas explosivas. Puedes hacer rebotar una granada contra la pared o contra el suelo. La granada explota cuando golpea a alguien. Si no alcanza su objetivo, la bomba se queda parada en el suelo durante un instante y explota. A pesar de que es posible que una granada rebote y vuelva contra ti, esta arma es mi favorita.



Lanzacohetes: Para aquellas ocasiones en las que quieres que una granada llegue a tiempo, pase lo que pase.



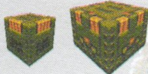
Rayo: Pruébalo. Te gustará. Utiliza la misma técnica que cuando rie gas el jardín.

Cambio de armas: Si te quedas sin munición al utilizar un arma, Quake pasa automáticamente a otra. Sin embargo, nunca cambiará al lanzagranadas ni al lanzacohetes, por razones obvias. De esta forma, si estás disparando tan contento y el juego pasa al hacha, no significa que te hayas quedado sin munición; probablemente aún te queden granadas, pero Quake prefiere que seas tú el que seleccione las armas peligrosas.

➤ ***CONSEJO:*** Si disparas el rayo bajo el agua, las cargas salen disparadas en todas direcciones, de una sola vez, contigo como punto central.

Munición

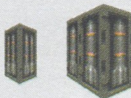
Las ocho armas utilizan cuatro tipos de munición que vienen en dos tamaños: pequeño y grande. Las cajas grandes tienen el doble de munición que las pequeñas.



Cartuchos: Para fusiles y escopetas de dos cañones. Las cajas pequeñas contienen 20.



Clavos: Para escopetas y superescopetas de clavos. Las cajas pequeñas contienen 25.



Granadas: Para lanzagranadas y lanzacohetes. Las cajas pequeñas contienen 5.



Baterías : Para Don Rayo. Las baterías pequeñas contienen 6 cargas que duran poco más de un segundo.

Reforzadores de energía

Todos los reforzadores de energía, excepto las armaduras, tienen una duración limitada, así que úsalas mientras puedas.



Armadura: Hay tres tipos de armadura: verde, amarilla y roja, de la más débil a la más resistente.



Megasalud: Añade 100 puntos de acierto a los que ya tuvieras. Al poco tiempo, todos los puntos de aciertos extra empiezan a desaparecer.



Biouniforme: Permite respirar bajo el agua y nadar a través del fango sin sufrir daños. No protege contra la lava.



Círculo de las sombras: Te hace casi invisible, sólo se te ven los ojos. Los mons truos no te detectarán a no ser que hagas alguna tontería.



Estrella de protección: Te hace invulnerable.



Destrucción cuádruple: ¡Aumento total! Ahora haces cuatro veces más daño.

➤ ***CONSEJO:*** Cuando esté activada la destrucción cuádruple, utiliza el lanzagranadas o el lanzacohetes: sus explosiones son cuatro veces más dañinas, tanto para ti como para tus enemigos.

Los malos

Los esbirros de Quake son unos tipos muy duros, pero dispones de la suficiente potencia de fuego para quitártelos de encima. Buena caza.



Rottweiler: Un perrito muy, muy malo. ¡Hazte el muerto! ¡Pum, pum! ¡Auuu, Auuu! Perrito bueno.



Grunt: Unos brutos que tienen implantes insertados en sus zonas erógenas de tal forma que, cuando matan a alguien, obtienen paroxismos de éxtasis. En definitiva, asesinos en serie personalizados. Son fáciles de matar y están cargados de cartuchos, de forma que es un buen regalito de navidad cada vez que acabas con uno.



Enforcer (sólo en copias registradas): Grunts de segunda categoría. Los reclu tas más certeros y sanguinarios tienen una armadura de combate y cañones incorporados.



Caballeros: Carne en lata. Ábrela para ver si sigue en buen estado.



Caballeros de la muerte (sólo en copias registradas): Este tipo concreto de carne enlatada prefiere abrirte a ti.



Rotfish (sólo en copias registradas): Unos bichos muy desagradables que saben cómo dar, pero no cómo encajar.

continúa...



Zombis: No se puede matar al que no está vivo. Pero puedes hacerlos trizas y convertirlos en unos trocitos muy monos.



Escuálidos: Revolotean como mariposas, pero pican como abejas. Son más feos que picio, y aunque no son muy duros de pelar, les gusta tender emboscadas.



Ogros: ¿Qué puede ser peor que un monstruo caníbal de dos metros y medio de altura? Uno con una sierra mecánica y un saco de granadas.



Spawn (sólo en copias registradas): Una masa informe saltarina y despreocupada, que resulta igual de peligrosa viva que muerta. ¡Puajj!



Maligno: Sierras circulares orgánicas que te pueden dar una buena paliza.



Vora (sólo en copias registradas) : Un espantoso híbrido aracnoide. No pierdas de vista sus patas: te pueden hacer daño de verdad.



Rastro: Incluso otros monstruos le temen, así que te puedes esperar una paliza. Se acobarda con las explosiones. Buena suerte.

➤ ***CONSEJO:*** Algunas armas son mejores que otras contra determinados monstruos. Si un nuevo monstruo parece muy peligroso, utiliza otra arma.

Peligros del entorno y sus efectos





Explosiones: En algunas bases militares hay contenedores radiactivos. Si disparas contra ellos se desata una gran explosión, así que ten cuidado: lo mejor es mantenerse a distancia cuando comienzan los fuegos artificiales.

Por supuesto, tus propias granadas y cohetes también pueden causar explosiones y, si estás demasiado cerca, la onda expansiva puede herirte.

Agua: Zona segura, siempre y cuando no bucees demasiado rato y te quedes sin aire. Sube a la superficie cada cierto tiempo para respirar.

Fango: Sus efectos nocivos se notan al instante y perduran cierto tiempo. No te metas en el fango a no ser que tengas una buena razón para zambullirte.

Lava: Si eres rápido y la lava es poco profunda, podrás escapar antes de que te conviertas en una patata frita; pero no te fíes demasiado.

Trampas: Quake tiene muchas trampas diferentes. Pero no te preocupes, porque no hay tantas como parece, aunque debes recordar que existen. Las hay de tantas clases, que resulta muy difícil hacer una clasificación: monstruos en escondrijos, lanzadores de espinas, paredes móviles, trampillas, etc...

Teletransportes: Tienen un aspecto especial y emiten un sonido inconfundible. Cuando pones el pie en uno de estos, pasas directamente a otro teletransporte o a una almohadilla de teletransporte. Si te teletransportas directamente sobre otra persona, ésta muere inmediatamente.

➤ ***CONSEJO:*** Los monstruos son lo suficientemente listos como para no activar sus propias trampas, pero si eres tú el que las activa, pueden caer en ellas.

PARTIDAS PARA VARIOS JUGADORES

Quake puede ser aún más divertido si juegas con amigos en lugar de solo.

Si utilizas la consola o el menú principal durante una partida de varios jugadores, la acción no se detiene. Los jugadores con pocos escrúpulos y los monstruos pueden disparar contra ti libremente. En este caso, tu único recurso es una venganza a sangre fría.

La función de hablar (Talk) resulta muy útil en este caso. Cuando hablas, el mensaje aparece en la parte superior de las pantallas de todos los participantes, indicando el nombre del que habla.

Para configurar, ejecutar o participar en una partida de varios jugadores, utiliza la opción de varios jugadores (Multiplayer) del menú principal. El archivo README.TXT contiene más información que puede ser útil si tu red o tu módem necesitan configuraciones especiales.

Modalidad de cooperación (Cooperative)

En las partidas de cooperación, tus amigos y tú trabajáis en equipo para finalizar el nivel. Cuando una persona sale del nivel, el resto de los participantes salen también, independientemente de dónde se encuentren. Si te matan durante una partida de cooperación, reapareces en la zona de comienzo y tienes que recuperar el terreno perdido para alcanzar a los demás. Utiliza la función de hablar para averiguar dónde se encuentran. Consulta las opciones de varios jugadores (Multiplayer) del menú principal, para más información.

El duelo (Deathmatch)

En los duelos, la partida es a muerte. No hay ningún monstruo, y cuando te matan apareces en un lugar cualquiera. Después de tomar un elemento, éste vuelve a aparecer tras un instante (como si renaciera). Algunos elementos requieren más tiempo para reaparecer. Cuando matas a alguien, obtienes un Frag. Gana el jugador que consigue más Frags, así que ¡a por ellos!

Si te matas a ti mismo, ya sea intencionadamente o por accidente, pierdes un Frag. Puedes morir ahogado, aplastado por objetos, etc... Consulta las opciones de varios jugadores (Multiplayer) del menú principal para obtener más información.

Partidas por equipos (Team Games)

Las partidas en equipo son una combinación de la modalidad cooperativa y la de duelo. Cada equipo elige un "uniforme" y todos los miembros adoptan el mismo color. Gana el equipo que consigue más Frags. Consulta MANUAL.TXT o el menú principal para obtener más información.

➤ *CONSEJO:* Si la opción de reglas de los colores de los equipos (Team Color Rules) está ajustada en "No Friendly Fire", tus armas no herirán a los jugadores que lleven el mismo color de pantalón que tú (no obstante puedes tener una camisa de un color diferente). Tus disparos afectan sus armaduras, y tus propias explosiones de granadas y cohetes te pueden dañar A TI, pero no a ellos.

PREGUNTAS MÁS COMUNES

P: *No puedo seguir. ¿Cómo puedo llegar al final del nivel?*

R: Date una vuelta y busca un lugar en el que no hayas estado. En ocasiones tienes que matar un monstruo determinado para poder continuar, ¡así que mátalos a todos!

P: *¿Cómo puedo encontrar todos los secretos?*

R: No te preocupes. No tienes por qué encontrar todos los secretos para poder finalizar un nivel. Además, algunos secretos son muy difíciles de encontrar.

P: *He completado todo el nivel, pero mi marcador de monstruos alcanzados no llega al 100%. ¿Dónde se han metido?*

R: Hay monstruos que se esconden en zonas secretas o son liberados cuando encuentras dichos secretos. No podrás matar estos monstruos hasta que encuentres los secretos correspondientes. Otros monstruos acechan bajo el agua. ¡Buena pesca!

P: *¿No os preocupa que Quake pueda convertirse en una apología de la fuerza bruta?*

R: No.

P: *¿Es posible que haya visto dos monstruos peleando entre sí?*

R: Probablemente. Hay monstruos que se odian casi tanto como te odian a ti. Puedes sacar algún provecho de ello (puedes practicarlo tú mismo).

P: *¿Cómo puedo evitar el mareo al ver Quake?*

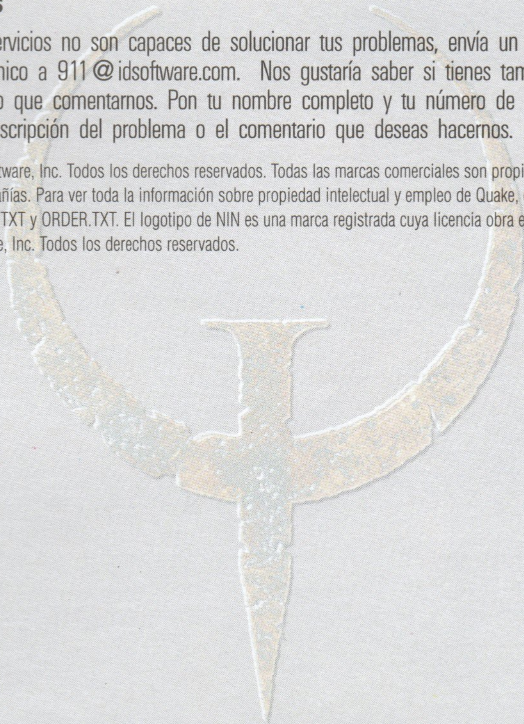
R: Si eres uno de los que se marean al jugar a Quake, por desgracia no podemos darte una solución mágica, ya que cada persona es diferente. Intenta solucionar el problema sentándote más cerca o más lejos de la pantalla. Cambia la iluminación de la habitación en la que estés jugando, dejándola en penumbra o con claridad máxima. Modifica el brillo de la pantalla. Haz una pausa y deja descansar la vista durante aproximadamente una hora. Uno de estos trucos, o una combinación de varios de ellos, pueden ayudarte.

P: *¿Sois adoradores del demonio?*

R: No.

Problemas

Si nuestros servicios no son capaces de solucionar tus problemas, envía un mensaje de correo electrónico a 911@idsoftware.com. Nos gustaría saber si tienes también algún detalle positivo que comentarnos. Pon tu nombre completo y tu número de teléfono, y añade una descripción del problema o el comentario que deseas hacernos.



INDICE

LA TRAMA

Il Contesto

La chiamata è arrivata alle 4 del mattino. Alle 5,30 sei alla installazione segreta. Il comandante spiega seccamente, "Si tratta del dispositivo "varco". Una volta perfezionato, saremo in grado di trasportare persone e materiale istantaneamente da un luogo all'altro.

"Un nemico chiamato in codice Quake, sta usando un suo dispositivo per infiltrare delle squadre di guastatori nelle nostre basi col compito di uccidere, saccheggiare e rapire..."
"Il guaio è che non sappiamo da dove proviene. I nostri migliori analisti ritengono che Quake non venga dalla Terra, ma da un'altra dimensione. Secondo loro, Quake si sta preparando a scatenare un vero esercito, qualunque cosa esso sia".

"Tu sei il nostro miglior uomo. Questa adesso è l'Operazione contraccolpo e te ne affidiamo il comando. Trova Quake e fermalo... o lui ... Hai carta bianca per requisire tutto quello che ti serve. Se le teste d'uovo hanno visto giusto, le nostre vite valgono poco..."

Preludio alla distruzione

Mentre stai perlustrando le vicinanze, senti degli spari alla base Dannazione, quel bastardo di Quake lavora svelto! Deve aver fiutato l'Operazione contraccolpo e ha colpito per primo. Tornando indietro di corsa, vedi che il posto è stato devastato. Con tutta probabilità tu sei l'unico sopravvissuto. L'Operazione contraccolpo è morta. Eccetto te.

Tu sai che nel cuore dell'installazione c'è uno varco. Se gli assassini di Quake sono venuti da lì, deve essere ancora regolato sulle coordinate della sua dimensione.
Quindi lo puoi usare per infiltrarti nel suo covo e magari arrivare a confrontare personalmente questo stronzo. Metti una pallottola in canna e comincia a muoverti.

INSTALLAZIONE DI QUAKE

Installazione

Per installare, fai riferimento al file README.TXT per verificare le esatte procedure del tuo sistema. Devi installare Quake prima di iniziare a giocare. Non girerà direttamente dal CD-ROM.

README.TXT

Dopo aver installato Quake, il file README.TXT sarà disponibile sulla directory Quake. Questo file è una lista completa dei parametri tecnici e delle istruzioni per l'esecuzione di Quake, costantemente aggiornata con le nuove versioni. Ti consigliamo seriamente di dare una attenta occhiata a README.TXT dopo aver installato Quake.

Potrebbe essere utile stampare questo file, in modo da averne una copia a portata di mano quando esegui Quake.

MANUAL.TXT

Nella directory di Quake è disponibile anche un file chiamato MANUAL.TXT. Praticamente, si tratta di una versione più lunga del manuale che stai leggendo adesso.

ELEMENTI DI GIOCO

Scopo del gioco



Quake ha due scopi principali. Il primo è di rimanere vivo. Il secondo è di uscire dal luogo dove ti trovi. Il primo livello di ciascun episodio termina in un varco. Questo indica che sei entrato in un'altra dimensione. Quando completi un'intera dimensione (che impiega da sei a otto livelli), trovi un'altro varco che ti riporta all'inizio.

Abilità

La zona di partenza è composta da tre brevi corridoi. Quello che percorri, seleziona l'abilità con cui vuoi giocare.

Facile: questo va bene per nonne e nipotini.

Media: la maggior parte della gente deve iniziare Quake ad abilità media.

Difficile: qui da noi, giochiamo con abilità difficile e dovresti farlo anche tu, quando sei pronto.

(Incubo): questo è talmente brutto che l'accesso è nascosto, in modo che la gente non ci capiti per caso. Se lo trovi, non dire che non ti abbiamo avvertito.

Episodio

Dopo le sale delle abilità, arrivi in una sala con quattro uscite. Ogni uscita porta ad un diverso complesso militare, al termine del quale c'è un varco che porta ad una nuova dimensione. Se non hai registrato, il primo episodio, Dimensione dei condannati, è l'unico posto dove puoi andare.

Dopo la registrazione, sono disponibili tutti e quattro gli episodi. Gli altri tre, dal secondo al quarto, sono il Regno della magia nera, l'Altro mondo e il Mondo antico.

➤ *SUGGERIMENTO:* dall'episodio 1 al 4, le dimensioni diventano progressivamente più difficili. Ti suggeriamo di eseguire gli episodi in ordine per ottenere il massimo da Quake.

Per Muoversi

Camminare: Usa i tasti freccia o il mouse. Per avanzare spedito, tieni premuto il tasto in avanti (freccia in su o pulsante centrale del mouse). Gira a sinistra o a destra con i tasti freccia sinistra o destra, oppure scorri col mouse nella direzione desiderata.

Correre: Tieni premuto il tasto Maiusc. per aumentare la velocità.

Saltare: Premi la barra spaziatrice o il tasto Invio per saltare. Salti più lontano se stai avanzando o più alto se stai andando in salita. Puoi anche evitare alcuni attacchi in questo modo.

Nuotare: Quando sei sott'acqua, punta nella direzione in cui vuoi andare e avanza. Sei libero di muoverti tridimensionalmente. Purtroppo, come nella vita reale, quando sei sott'acqua puoi perdere l'orientamento. Usa Salta (barra spaziatrice o tasto Invio) per risalire verso la superficie.

Quando sei emerso, nuota tenendo premuto Salta. Per uscire dall'acqua, nuota verso la riva. Quando ci arrivi, usa Salta per arrampicarti. Se sei in fondo ad un pozzo o se non hai appigli, non puoi arrampicarti. C'è sempre una via d'uscita, ma per trovarla dovrai forse immergerti.

Sparare: Premi il tasto Contr. o pulsante sinistro del mouse per sparare. Per continuare a sparare, tienilo premuto.

Usare: Quake non ha una funzione "Usa". Per spingere un pulsante o per aprire una porta, cammina verso di essi o, in alcuni casi, sparagli. Per salire con una piattaforma, salici sopra. Se una porta non si apre o se una piattaforma non si abbassa, dovrai fare qualcosa di speciale per attivarla.

Raccogliere cose: Per raccogliere oggetti, armi e potenziatori di energia, vacci sopra. Se non riesci a raccogliere qualcosa, vuol dire che ne hai già il massimo possibile. Se si tratta di corazza, significa che quella che vuoi prendere è peggiore di quella che già hai.

Trovare Cose

Pulsanti e Pedane: I pulsanti si attivano toccandoli e le pedane le devi pestare. Se vedi un pulsante distinto in un punto che non puoi raggiungere, è probabile che sia un pulsante da colpire: sparagli.

Porte: Molte porte si aprono quando ti avvicini. Se una non si apre, cerca un pulsante, una

pedana o una chiave.

Porte Segrete: Alcune porte sono camuffate. Quasi tutte le porte segrete si aprono quando gli spari o le colpisci con un'ascia. Le altre si aprono con pedane o pulsanti nascosti.

Piattaforme: Molte piattaforme vanno solo su e giù, mentre altre seguono tracciati nelle sale o nei livelli. Quando sali su una piattaforma, questa si alza tutta al massimo e di solito si abbassa solo quando scendi. Alcune piattaforme scendono quando ci sali sopra e alcune non funzionano fino a quando non verranno attivate premendo un pulsante o una pedana.

Pedane e rivelatori di movimento: Sono sensori invisibili o visibili che aprono porte, scatenano trappole, avvertono i mostri, ecc.

Scoprire segreti: I segreti sono nascosti in mille modi. Dovrai forse sparare ad un pulsante, uccidere un mostro, camminare attraverso un rivelatore segreto di movimento, ecc.

Il segreto dei segreti: Tutti i segreti in Quake sono indicati da indizi. Non perdere tempo a battere su ogni muro. E' molto più produttivo (e divertente) usare occhi e cervello. Osserva. Un rilievo angolato, un filo di luce che filtra da sotto un muro, un rumore strano: qualunque cosa può essere un indizio. Un qualcosa di prominente in una sala può essere un elemento decorativo... o potrebbe anche essere un indizio.

➤ ***SUGGERIMENTO:*** tirando una granata su un pulsante o su una porta segreta non la apri, ma se l'esplosione avviene accanto, può attivare questi segreti.

COMANDI, MENU E CONSOLE

Comandi Tastiera

Premi F1 (il tasto di guida) o seleziona l'opzione Help (Guida) per ottenere una lista di comandi della tastiera. Inoltre, MANUAL.TXT contiene una lista completa.

➤ *SUGGERIMENTO:* la guida elenca i tasti predefiniti. Se hai personalizzato la configurazione, la guida non sarà più accurata.

Il Menu Principale

Premi il tasto Escape per far apparire il Menu principale. Quando sei nel menu, il gioco è sospeso. Il Menu principale si spiega da sé, ma se dovessi avere dei problemi, il file README. TXT chiarirà tutto.

➤ *SUGGERIMENTO:* Quake salva la configurazione attuale dei tasti quando abbandoni, in modo che quando giocherai nuovamente, avrai la stessa configurazione.

Console

Premi il tasto "~" (tilde) per far apparire la console. Come nel Menu Principale, quando c'è la console, il gioco a un giocatore va in pausa. Con la console si possono immettere tutta una serie esoterica di comandi. Se la tastiera non dispone del tasto "~", il sottomenu delle opzioni all'interno del Menu Principale, dispone di un'opzione "Go to Console" (Vai alla console). Il file README.TXT contiene dei comandi per la console avanzati.

Riga di Comando

Per i parametri di riga speciale di comando, vedi sul file README.TXT.

Codici Furbi

La Id Software, come nei suoi giochi precedenti, ha tolto da Quake tutti i codici furbi.

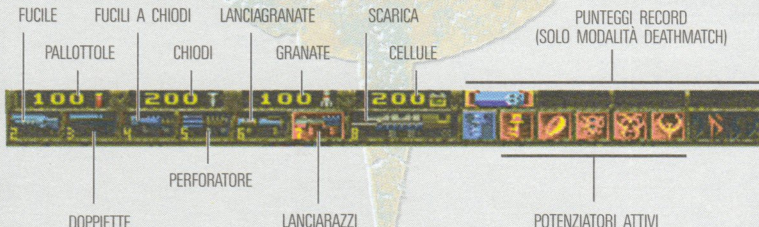
IL GIOCO

La videata

L'ampia parte superiore della videata è la zona di visuale, dove puoi vedere mostri e architettura. Subito sotto, c'è la barra dell'inventario, sotto la quale trovi la barra di stato. Puoi ingrandire la zona di visuale (premi il tasto "+") fino a comprendere prima l'Inventario e poi la barra di stato. Il tasto "-" riduce la zona di visuale.

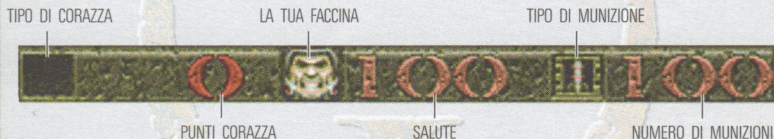
Barra inventario: Lista munizioni, armi, punteggi scontri mortali e potenziatori di energia.

L'arma attiva è illuminata. Ogni arma reca accanto un numero. Premi il tasto numerico appropriato per scambiare quell'arma. Nello scontro mortale, i primi quattro punteggi vengono visualizzati insieme ai colori dei relativi giocatori.

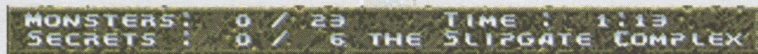


Barra di stato: E' una parte vitale della videata. Quando la corazza, i colpi o le munizioni cominciano a scarseggiare, il numero diventa rosso. Questo è un suggerimento, ragazzi!

Mentre ti trovi nella modalità Multyplayer (Multigiocatore), premendo TAB visualizzerai le stesse cose della modalità Single-player (Giocatore singolo) ma, sulla videata di gioco, verrà visualizzata la classifica completa (proprio come quando muori nella modalità Scontro mortale).



Barra punteggio: Tieni premuto il tasto Tab per sostituire la barra di stato con la barra punteggio. Questa lista la proporzione di mostri che hai ucciso, dei segreti che hai trovato e del tempo impiegato, unitamente al nome del livello.



Messaggi

Ogni tanto Quake ti parla. Alcuni messaggi appaiono in cima alla videata. Questi non sono cruciali e ti dicono che hai raccolto un oggetto, o che sei morto in modo interessante. Ignora questi messaggi, se vuoi. Certi messaggi appaiono in modo inconveniente nel mezzo della visuale. Questi sono sempre importanti e non li devi ignorare!

Fine livello

Quando termini un livello, trovi uno varco o un arco distinto che porta al livello successivo. Passaci dentro per emergere nel nuovo livello.

Inizia questo nuovo livello con gli stessi punti colpo per corazza, armi e munizioni di quello precedente. Ma se i tuoi punti colpo erano sopra 100 (grazie al potenziatore della salute) inizierai il nuovo livello da 100. Se un potenziatore era attivo alla fine del livello precedente, purtroppo non ha più effetto. Utilizzalo al meglio.

Fine Dimensione

Una volta terminati tutti i livelli di una particolare dimensione, ritornerai alla stanza iniziale. Nella nuova dimensione comincerai tutto di nuovo: tu, la tua arma e la tua ascia

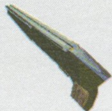
IL NUOVO AMBIENTE

Potenza di fuoco

Tu sei dotato di otto diversi mezzi di distruzione di massa. Ognuno di questi ha il suo posto in una dieta bilanciata.

Ascia: L'ultima risorsa. Siamo sinceri, stare gomito a gomito con i balordi di Quake è sensato quanto paracadutarsi in un allevamento di alligatori.

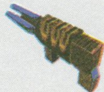
Fucile: L'arma più elementare, rispetto alla quale ogni altra arma da fuoco fa bella figura.



Doppietta: Un'ottima arma con tre piccoli difetti, perché usa 2 pallottole alla volta, perché è lenta e in ultimo, perché la rosa del colpo è molto larga a lunga distanza. Ma in genere, quando la trovi, tutti gli altri fucili si fanno da parte.



Fucile a chiodi: Un arnese a due canne che pizzica i cattivi con dardi perforanti, detti in gergo tecnico"chiodi".



Perforatore: Un'arma potente. Quattro canne rotanti che innaffiano aculei all'impazzata. A favore: i nemici cadono come mosche. Contro: consuma munizioni come fossero noccioline.

continua...



Lanciagranate: Scaglia in aria bombe precise. Puoi perfino farle rimbalzare sui muri o sui pavimenti. Quando una granata colpisce qualcuno, esplode. Se lo manca, la bomba resta sul pavimento per un attimo e poi esplode. Anche se ogni tanto me ne sparo addosso qualcuna, questo lanciatore è il mio preferito.



Lanciarazzi: Serve quando una granata deve andare assolutamente a segno in tempo.



Scarica: Provala. Ti piacerà. Usa la stessa tecnica per innaffiare i fiori.

Scambio di Armi: Se stai sparando con un'arma e hai finito le munizioni, Quake passa automaticamente ad un'altra arma. Però, non passa mai a un lanciagranate o un lanciarazzi, per motivi che sono ovvi. Per cui, se stai sparando allegramente e passi all'improvviso all'ascia, non significa che hai esaurito le munizioni: puoi sempre avere delle granate, ma dovrai scegliere questi esplosivi pericolosi da solo.

➤ ***SUGGERIMENTO:*** se spari la Scarica sott'acqua, questa scarica tutte le sue cellule in ogni direzione con un gigantesco KA-ZAP, con te al centro. Non provarlo in casa.

Munizioni

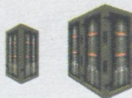
Le otto armi usano quattro tipi di munizioni. Ogni tipo ha due grandezze: piccola e grande. Le cassette grosse contengono il doppio di quelle piccole.



Pallottole: Per fucili e doppiette. Una cassettina ne contiene 20.



Chiodi: Per fucile a chiodi e perforatore. Una cassetta ne contiene 25.



Granate: Per lanciagranate e lanciarazzi. Una cassa piccola ne contiene 5.



Cellule: Per la Signora Carica. Una piccola batteria contiene 6 cariche che durano poco più di un secondo.

Potenziatori di energia

Tutti i potenziatori di energia, eccetto la corazza, si esauriscono dopo un certo periodo, per cui approfittane mentre ce l'hai.



Corazza: E' di tre tipi: verde, gialla e rossa, dalla più debole alla più potente.



Megasalute: Ti fornisce altri 100 punti colpo. Dopo qualche secondo, tutti i punti sopra 100 cominciano lentamente a scomparire.



Bio-tuta: Ti permette di respirare sott'acqua e di nuotare tra la melma senza conseguenze. Non protegge dalla lava.



Anello d'ombra: Ti rende quasi totalmente invisibile. Si vedono solo i tuoi occhi. I mostri non possono scoprirti, a meno che non faccia una sciocchezza.



Pentacolo di protezione: Ti rende invulnerabile.



Danno quadruplo: Un potenziamento Magnum! Adesso infliggi pene quattro volte più grandi!

➤ ***SUGGERIMENTO:*** quando attivi il danno quadruplo, usa il lanciagranate o lanciarazzi con attenzione: le loro scariche sono quattro volte più mortali per te, come per i tuoi nemici.

Cattivi

Le creature di Quake sono proprio toste, ma tu hai la potenza di fuoco per rifarti su di loro in ogni caso. Buona caccia.



Rottweiler: Brutto cagnaccio! Giù a terra! Adesso sei un bravo cagnolino!

Grunt: Teppisti con sonde inserite nei punti erogeni; allestiti in modo che quando uccidono qualcuno vanno in orgasmo. In pratica, sono degli assassini in serie personalizzati. Facili da uccidere e si riempiono di pallottole. Quando uccidi un Grunt, è come una piccola festa di Natale!





Enforcer (solo registrati): Grunt di seconda serie. Le reclute più rozze e più massicce degli altri, vengono infilate in armature da guerra con disintegratori incorporati.



Cavaliere: Carne in scatola. Aprilo e vedi se la carne è ancora fresca.

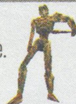


Cavaliere della Morte (solo copia completa): Questa particolare carne in scatola, invece, tende ad aprire te.

Pesce marcio (solo copia completa): Disgustose creature che le danno ma non le reggono.



continua...



Zombie: Tu non puoi uccidere ciò che non vive. Ma puoi sempre ridurli in briciole.



Allampanato: Fluttua come una farfalla e punge come una vespa. Brutto da morire. Non è proprio un duro, ma gli piace darti una battuta.



Orco: Che cosa c'è di peggio di un mostro cannibale alto due metri e mezzo? Uno con una sega a motore. E un sacco di granate.



Ameba (solo copia completa): Un blob che saltella allegramente, pericoloso da uccidere e da ignorare. Blah!



Demonio: In essenza, seghe circolari organiche, piene di potenza offensiva!



Antico (solo copia completa): Un orribile ibrido ragnesco. Tieni d'occhio le capsule di energia che lancia.



Lo zoppo: Perfino gli altri mostri lo temono, per cui aspettati il peggio. Questo se ne infischia delle esplosioni. Buona fortuna.

➤ ***SUGGERIMENTO:*** alcune armi sono più indicate contro alcuni mostri che contro altri. Se un nuovo mostro sembra proprio duro, cambia arma.

Pericoli ed effetti ambientali




Esplosioni: In alcune basi militari vi sono contenitori radioattivi. Se spari a questi provochi un enorme esplosione, per cui stai attento: non è bene stare troppo vicini ad un incendio.

Anche le tue granate e razzi provocano esplosioni, ovviamente l'esplosione può colpire anche te se stai troppo vicino.

Acqua: Abbastanza sicura, a meno che non stai sotto troppo a lungo rischiando di annegare. Per prevenire questo rischio, emergi periodicamente per respirare.

Melma: Ti ferisce istantaneamente e continua a farti male. Stai lontano dalla melma, a meno che tu non abbia un buon motivo per immergerti.

Lava: Se sei svelto e la lava è poco spessa, forse puoi sfuggire prima di arrostire, ma non scommetterci sopra.

Trappole: Quake ha molte trappole. Non essere paranoico, perché le trappole non sono poi così frequenti, ma devi sapere che ci sono. Le trappole non possono essere classificate perché si presentano in tanti modi: mostri imboscati, spara-aculei, muri crollanti, botole, ecc.

Teletrasportatori: Questi hanno un aspetto caratteristico ed emettono un suono particolare. Quando sali su un teletrasportatore, vieni trasportato istantaneamente ad un altro teletrasportatore o su una pedana di teletrasportatore. Se teletrasporti sopra qualcuno, questo viene ucciso istantaneamente.

➤ ***SUGGERIMENTO:*** i mostri sono abbastanza furbi da non attivare le loro trappole, ma se tu attivi le trappole, i mostri possono cadervi dentro.

AZIONE MULTIGIOCATORE

Quake può essere ancora più divertente se giochi con amici anziché giocare da solo.

Quando usi la console o il menu principale con più partecipanti, il gioco non va in pausa. Giocatori irresponsabili e mostri possono spararti liberamente e il tuo unico ricorso è una vendetta sanguinosa.

Qui torna utile la funzione Talk (Parla). Quando parli, il messaggio appare in cima alla videata di tutti i partecipanti, preceduto dal nome di chi parla.

Per impostare, eseguire o entrare in un gioco a più partecipanti, usa l'opzione Multiplayer nel menu principale. Il file README.TXT contiene dettagli che possono essere utili se la tua rete o modem richiedono configurazioni speciali.

Cooperazione

In una partita in cooperazione, tu e i tuoi amici lavorate insieme per finire il livello.

Quando una persona esce, anche gli altri escono, ovunque si trovino. Se vieni ucciso durante una partita in cooperazione, riappari nella zona di inizio e devi rincorrere i tuoi amici. Per sapere dove si trovano, usa Parla. Per altre informazioni, vedi all'opzione Multiplayer sul menu principale.

Scontro mortale

In uno scontro mortale, il gioco è all'ultimo sangue. Non vi sono mostri e quando vieni ucciso riappari in un punto a caso. Quando raccogli un oggetto, questo si schiude (cioè, ritorna ad esserci) dopo un po'. (Alcuni oggetti impiegano di più a riapparire rispetto ad altri). Ogni volta che uccidi qualcuno, ottieni un Frag (ne ottieni uno per ogni avversario ucciso e ne perdi uno ogni volta che vieni ucciso). La persona con più Frag vince, per cui massacra i tuoi compagni!

Se ti uccidi da solo, sia intenzionalmente o accidentalmente, perdi un Frag. Questo comprende annegamento, schiacciamento e così via. Per altre informazioni, vedi l'opzione Multiplayer sul menu principale.

Giochi a squadra

Il gioco a squadre è una bella combinazione di partite in cooperazione e scontro mortale. Ogni squadra si sceglie una "divisa" e tutti i componenti di quella squadra adottano il colore comune. La squadra con più Frag vince. Per maggiori dettagli, vedi il file MANUAL.TXT sul menu principale.

➤ *SUGGERIMENTO:* se hai impostato Team Color Rules (Regole del colore di squadra) su No Friendly Fire (Fuoco amico spento), le tue armi non colpiscono gli altri giocatori che indossano i calzoncini dello stesso colore tuo (puoi sempre avere maglie di colore diverso). I tuoi colpi consumano sempre la loro corazza e le esplosioni delle tue granate e razzi continuano a far male ma a TE, non a loro.

LE DOMANDE PIÙ FREQUENTI

D: *Sono bloccato. Come faccio a finire il livello?*

R: Fatti un giretto e trova un luogo dove non sei stato. Alle volte devi uccidere un dato mostro per poter proseguire, per cui uccidili tutti!

D: *Come faccio a trovare tutti i luoghi segreti?*

R: Non preoccuparti. Non devi mai trovare un luogo segreto per finire un livello. Inoltre, alcuni luoghi segreti sono appositamente difficili da scoprire..

D: *Ho finito tutto il livello, ma il punteggio di mostri uccisi non è al 100%. Dove sono nascosti?*

R: Alcuni mostri si nascondono in luoghi segreti, o sono rilasciati da questi. Non puoi uccidere questi mostri fino a quando non ne trovi il luogo segreto. Inoltre, alcuni mostri possono essere in agguato sott'acqua. Buona pesca.

D: *Non vi preoccupa che Quake insegna alla gente che tutti i problemi si possono risolvere con l'uso improprio di forze letali?*

R: No.

D: *Ho davvero visto due mostri che si combattevano?*

R: E' probabile. Alcuni mostri si odiano a vicenda quanto odiano te. Puoi approfittarne (Questo esercizio è lasciato al lettore).

D: *Come prevenire il mal di mare quando si guarda Quake?*

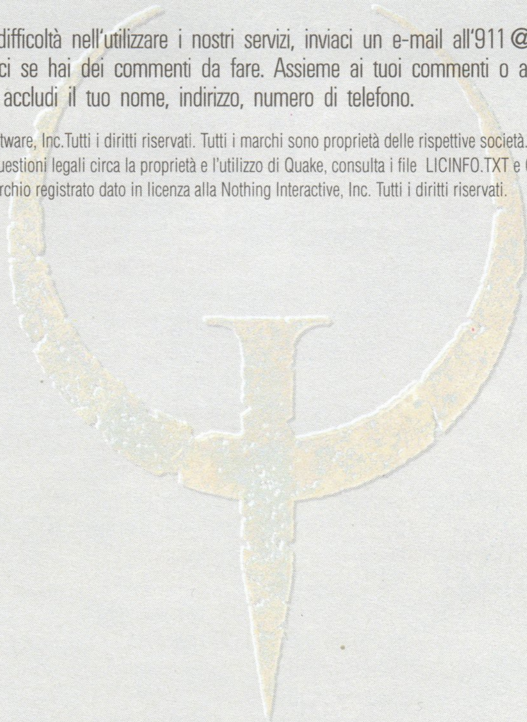
R: Se sei uno degli sfortunati che soffrono di mal di mare in Quake, ci spiace dire che la risposta pare diversa da persona a persona. Prova a stare più vicino alla videata, oppure più lontano. Abbassa le luci della stanza, o alzale. Regola la luminosità della videata. Fai una pausa e riposati gli occhi per un'ora o più. Uno o più di questi trucchetti, o una combinazione di essi, può funzionare.

D: *Ma voi siete adoratori di Satana?*

R: No.

Problemi

Se hai delle difficoltà nell'utilizzare i nostri servizi, inviaci un e-mail all'911@idsoftware. Puoi contattarci se hai dei commenti da fare. Assieme ai tuoi commenti o alla descrizione del problema accludi il tuo nome, indirizzo, numero di telefono.



INHOUDSOPGAVE

HET VERHAAL

Achtergronden: Het telefoontje kwam om 4 uur 's ochtends. Om 5.30 bevind je je in de geheime installatie. De commandant legt beknopt uit: "Het gaat om de slipgate apparatuur. Wanneer we die perfectioneren, kunnen we hem gebruiken om mensen en lading bliksemsnel te verplaatsen."

"Een vijand met de codenaam Quake gebruikt zijn eigen slipgates om doodseskaders binnen onze bases te brengen om te moorden, stelen en te kidnappen."
"Het rottige is dat we geen idee hebben waar hij vandaan komt. Onze top-wetenschappers denken dat Quake niet afkomstig is van Aarde, maar uit een andere dimensie. Ze beweren dat Quake zich voorbereidt zijn werkelijke leger te ontketenen, wat dat ook mag zijn."
"Jij bent onze beste man. Dit is Operation Counterstrike (Operatie Tegenaanval) en jij hebt daarover het bevel. Vind Quake, en houd hem tegen... of hij zal... Je hebt volledige toestemming om alles wat je nodig mocht hebben te vorderen. Als de bollebozen het bij het juiste eind hebben, is niemand onvervangbaar."

Prelude tot vernietiging: Terwijl je de omgeving verkent, hoor je schoten bij de basis. Verrek, die schoft van een Quake zet er vaart achter! Hij heeft van Operation Counterstrike gehoord en als eerste toegeslagen. Als je terug snelt, zie je dat alles onder de voet is gelopen. Je bent bijna zonder twijfel de enige overlevende. Operation Counterstrike is voorbij. Op jou na dan.

Je weet dat zich in het hart van de installatie een slipgate bevindt. Aangezien Quake's vernietigers erdoorheen zijn gekomen, staat deze nog ingesteld op zijn dimensie. Je kunt hem gebruiken om eens flink bij Quake te gaan huishouden. Misschien kun je de hufter zelf bereiken. Je stampt een nieuwe lading in je geweer gaat op pad.

HET INSTALLEREN VAN QUAKE

Installatie

Sla het README.TXT bestand er op na om de exacte procedure te lezen die voor jouw computer wordt aanbevolen om het spel te installeren. Het spel loopt niet vanaf CD-ROM.

README.TXT

Na installatie van Quake is het README.TXT bestand beschikbaar in de Quake directory. Dit bestand bestaat uit een volledige lijst van Quake commando's, technische parameters, en instructies voor het runnen, en wordt met elke nieuwe versie van Quake bijgewerkt. Daarom bevelen we je ten zeerste aan de README.TXT door te nemen.

Het is misschien een goed idee om dit bestand uit te printen, zodat je het altijd bij de hand hebt als je Quake speelt.

MANUAL.TXT

In de Quake directory is ook een bestand beschikbaar dat MANUAL.TXT heet. Dat is een uitgebreide versie van het bestand dat je op dit moment leest.

BASIS SPELREGELS

Doel van het spel



Quake heeft twee primaire doeleinden. Ten eerste, zorg dat je blijft leven. Ten tweede, maak dat je weg komt. Het eerste level van elke aflevering eindigt in een slipgate: geef aan dat je een andere dimensie binnengaat. Wanneer je een komplete dimensie afmaakt (hiervoor heb je vijf tot acht levels nodig), vind je een andere slipgate, die je naar de start terugbrengt.

Vaardigheden

In het startgebied bevinden zich drie gangen. De gang die je inslaat bepaalt het Skill (Vaardigheids) level waarop je het spel wilt gaan spelen.

Easy (Makkelijk): Bedoeld voor kleine kinderen en oma's.

Medium: De meeste mensen wordt aanbevolen Quake op Medium Skill level te beginnen.

Hard (Moeilijk): Hier bij id spelen we met deze moeilijkheidsgraad, en we vinden dat jij, zodra je er klaar voor bent, dat ook moet doen.

Nightmare (Nachtmerrie): Dit is zo moeilijk dat de toegang tot dit level verborgen is, zodat niemand er per ongeluk in verzeild raakt. Mocht je hem toch vinden, zeg dan niet dat we je niet gewaarschuwd hebben!

Aflevering

Na de Skill halls (Vaardigheidsgangen) bevind je je in een kamer met vier uitgangen. Elke uitgang leidt naar een ander militair complex, met aan het eind daarvan een slipgate die toegang geeft tot een nieuwe dimensie (of epsiode (aflevering). Wanneer je niet in het bezit bent van de geregistreerde versie van het spel, kun je alleen naar de eerste aflevering, de Dimension of the Doomed (Dimensie van de Verdoemden). Heb je de geregistreerde versie, dan zijn alle vier afleveringen beschikbaar. De andere drie, van aflevering twee tot vier, zijn Realm of Black Magic (Rijk van de Zwarte Kunst), Netherworld (Onderwereld) en The Elder Word (Wereld van de Oudsten).

➤ *TIP:* Van aflevering 1 tot aflevering 4 worden de dimensies steeds moeilijker. Om maximaal plezier uit Quake te halen bevelen we aan dat je de afleveringen in de juiste volgorde speelt.

Voortbeweging

Lopen: Gebruik de pijltjestoetsen of de muis. Om vooruit te blijven lopen hou je de Voorwaarts toets (omhoog pijltje of middelste knop van de muis) vast. Sla links of rechtsaf met de linker of rechter pijltjestoets of door je muis naar links of naar rechts te schuiven.

Rennen: Houd de Ren (de Shift-toets) vast om je snelheid te verhogen.

Springen: Tik op de Spring-toets (de spatiebalk of de Enter-toets). Je springt verder wanneer je vooruit beweegt, en je kunt hoger springen wanneer je op het moment dat je springt tegen een helling op ging. Je zult verbaasd staan over de plaatsen die je met één sprong kunt bereiken. Je kunt zelfs sommige aanvallen ontwijken door op deze manier te springen.

Zwemmen: Wanneer je je onder water bevindt, stel je jezelf op in de richting die je op wilt gaan, en beweeg je in die richting met de Voorwaarts toets. Je kunt je volledig in drie dimensies voortbewegen.

Helaas, zoals ook in het echt kun je het niet eindeloos onder water uithouden. Gebruik Spring (de spatiebalk of de Enter-toets), om regelrecht naar de oppervlakte te gaan. Wanneer je boven bent, kun je watertrappen door de spring-toets vast te houden. Om uit de plomp te komen zwem je naar de kant. Eenmaal daar gearriveerd, gebruik je spring om op de kant te klauteren. Wanneer je je in een put bevindt of je niet kunt vastgrijpen kun je niet uit het water klimmen. Er is altijd en andere uitweg, maar je moet misschien weer onder water om die te vinden.

Schieten: Tik op de Schiet-toets (de Ctrl toets of de linker knop van de muis) om te vuren. Hou hem vast om te blijven vuren.

Gebruik: Quake heeft geen "Use" functie. Om een knop te bedienen of een deur te openen loop je er tegenaan. In sommige gevallen moet je er gewoon op schieten. Om een platform omhoog of omlaag te laten gaan, stap je er bovenop. Wanneer een deur niet open wil, of een platform niet omlaag gaat, moet je misschien een speciale taak uitvoeren om deze (of dit) te aktiveren.

Dingen oprapen: Om dingen, wapens en power-ups (versterkingen) op te pakken, loop je er overheen. Wanneer blijkt dat je iets niet kunt oprapen, betekent dat dat je van dat bepaalde ding al het maximale (aantal) bezit. Als het om wapenrusting gaat betekent het dat het spul dat je probeert te pakken slechter is dan dat wat je al hebt.

Het vinden van dingen

Knoppen en vloerplaten: Knoppen worden geaktiveerd door ze aan te raken, terwijl je op vloerplaten moet gaan staan. Wanneer je een opvallend uitziende knop ziet op een onbereikbare plaats, dan is het waarschijnlijk een beschietbare knop - beschiet hem.

Deuren: De meeste deuren gaan open wanneer je nadert. Wanneer een deur niet opengaat, zoek dan naar een knop, een vloerplaat of een sleutel.

Geheime deuren: Sommige deuren zijn gecamoufleerd. Bijna alle geheime deuren gaan open wanneer er op geschoten wordt of ze met een bijl bewerkt worden. De rest moet worden geopend d.m.v. verborgen drukplaten of knoppen.

Platformen: De meeste platformen gaan alleen omhoog en omlaag, maar er zijn er die banen volgen door kamers of levels. Wanneer je bovenop een platform stapt, gaat het naar zijn maximale hoogte, terwijl het meestal pas naar beneden gaat wanneer je eraf stapt. Sommige platformen vallen naar beneden als je er op stapt, en sommige moeten geaktiveerd worden via een knop of een drukplaat.

Drukplaten & bewegingsdetectoren: Onzichtbare of zichtbare sensoren die deuren open doen gaan, vallen openzetten, monsters waarschuwen, enz.

Geheimen ontdekken: Geheimen zijn op velerlei manieren verborgen. Het kan zijn dat je een knop moet beschieten, een monster vernietigen, langs een geheime bewegingsdetector moet lopen, enz.

Het Geheim der Geheimen: Er zijn aanwijzingen voor elk geheim in Quake. Verdoe je tijd niet door op elke muur te timmeren. Het is veel productiever (en leuker) om je ogen en je hersens te gebruiken. Kijk naar boven. Een hoekige struktuur, een licht dat onder een muur vandaan komt, een vreemd geluid - wat dan ook - misschien is het een aanwijzing. Wanneer iets opvalt in een kamer is het wellicht versiering.... of de aanwijzing.

➤ ***TIP:*** Het gooien van een granaat op een beschietbare knop of een geheime deur zal deze niet open doen gaan, maar als de explosie in de buurt plaatsvindt, kan die zulke geheimen wel aktiveren.

COMMANDO S, MENU & CONSOLE

Toetsenbord Commando's

Druk op functietoets F1 (de Help toets) of kies de Help-optie uit het hoofdmenu om een lijst met toetsenbord commando's te krijgen. Daarnaast staat er een volledige lijst in het bestand MANUAL.TXT.

➤ *TIP:* De Help functie laat de standaardinstellingen van de toetsfuncties zien; als je je toetsenconfiguratie hebt aangepast, klopt die lijst dus niet meer helemaal.

Het hoofdmenu

Tik op de Escape toets om in het hoofdmenu te komen. Als je in het hoofdmenu bent, wordt het spel op pauze gezet. Het hoofdmenu behoeft nauwelijks verdere uitleg, mochten er toch nog vragen zijn, dan staan de antwoorden daarop in het README.TXT bestand

---

➤ *TIP:* Bij het verlaten van Quake wordt je huidige toetsenconfiguratie opgeslagen, dus de volgende keer dat je het spel speelt, heb je weer dezelfde toetsenconfiguratie.

Console

Druk op de ˜(tilde) toets om de console te bekijken. Zoals ook bij het bekijken van het hoofdmenu het geval is, wordt een spel voor één speler gepauzeerd wanneer je de console bekijkt. Bij de console kan een groot arsenaal duistere commando's ingevoerd worden. Wanneer er geen ˜(tilde) op je toetsenbord zit, kun je de "Go To Console" optie uit het optiesmenu (onder het hoofdmenu) gebruiken. In het README.TXT bestand staan verdere Console commando's.

Opdrachtregel

Zie voor speciale opdrachtregelparameters het README.TXT bestand.

Cheat codes

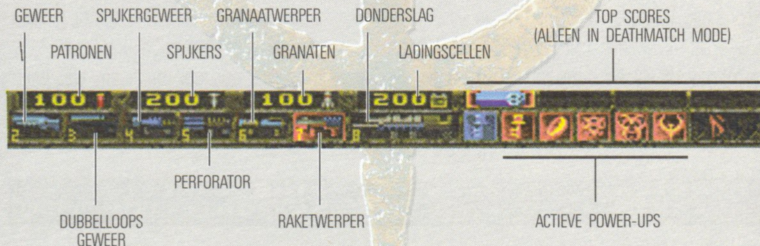
id Software heeft, net zoals bij al onze voorgaande spelen, alle cheat codes uit Quake verwijderd.

HET SPEL

Het scherm: Het grootste gedeelte van de bovenkant van het scherm is het kijkgebied, waar je monsters en bouwsels ziet. Hier direkt onder bevindt zich de inventarisbalk, met daaronder de statusbalk. Je kunt het kijkgebied vergroten (druk op de + toets) tot het de inventaris- en de statusbalkjes omvat. De - toets maakt het kijkgedeelte weer kleiner.

Inventarisbalk: Bevat een lijst van ammunitie, wapens, scores in de deathmatches (op leven en dood-spelen), en power-ups (versterkingen).

Het op dit moment aktieve wapen is uitgelicht. Elk wapen is voorzien van een nummer - typ het relevante nummer in om van wapen te wisselen. In deathmatch mode laat het de vier hoogste scores in het spel zien.



Statusbalk: Dit is een cruciaal gedeelte van het scherm. Wanneer je bewapening, je trefpunten of je ammunitie opraken, wordt het nummer rood. En dat is een hint, maat.

Als je in multi-player mode speelt, krijg je door op Tab te drukken de dingen te zien die je normaal in een spel voor één speler krijgt te zien, maar bovendien wordt de volledige ranglijst over het spelscherm weergegeven (net als wanneer je dood gaat in een deathmatch).



Scorebalk: Wanneer je de Tab-toets vasthoudt wordt de statusbalk vervangen door de scorebalk. Hier zie je een lijst van het gedeelte van de monsters dat je vernietigd hebt, de geheimen die je hebt gevonden, en de tijd die je gebruikt hebt, als ook de naam van het level.



Meldingen

Af en toe praat Quake tegen je. Sommige berichten verschijnen aan de bovenkant van het scherm. Deze zijn niet zo belangrijk, en melden je alleen dat je een objekt hebt opgeraapt, of dat je op een interessante manier bent doodgegaan. Je hoeft op deze meldingen geen acht te slaan.

Bepaalde meldingen verschijnen heel storend in het midden van je beeld. Deze zijn altijd belangrijk, en je moet ze nooit negeren!

Het voltooien van een level

Wanneer je een level afmaakt, vind je een slipgate of een opvallende poort die naar het volgende level leidt. Ga hier doorheen naar het nieuwe level. Je begint het nieuwe level met dezelfde bewapening, wapens en munitie die je bezat aan het einde van het vorige level. Wanneer je meer dan 100 treffers had (te danken aan de megagesteldheid power-up) dan verandert dat nu in 100. Wanneer er een power-up aktief was aan het einde van het vorige level, dan is die nu helaas weg. Maak er het beste van.

Het voltooien van een dimensie

Wanneer je alle levels van een bepaalde dimensie hebt afgemaakt, ga je terug naar de beginhal. Nieuwe dimensies moet je helemaal opnieuw beginnen - jij, met je geweer, en je bijl.

JE NIEUWE OMGEVING

Vuurkracht

Je bent gezegend met acht verschillende Manieren voor Massale Vernietiging. Deze hebben ieder hun plaats in een gevarieerd dieet.

Bijl: Het laatste middel. Ga maar na - een handgemeen aangaan met de lelijkerds in Quake getuigt van evenveel gezond verstand als iemand die zich middenin een krokodillenkwekerij laat zakken.

Geweer: Het fundamentele vuurwapen, in vergelijking met welke alle andere vuurwapens beter zijn.



Dubbelloops geweer: Een achtenswaardig wapen met drie kleine nadeeltjes: ten eerste, het gebruikt 2 patronen per schot; ten tweede, het is een traag wapen; ten derde, het is niet erg nauwkeurig op lange afstand. In het algemeen zul je echter het gewone geweer weg laten roesten zodra je deze ontdekt hebt.



Spijkergeweer: Een dubbelloops geval dat slechteriken lelijk prikt met pijltjes die dwars door pantsering boren, in technische termen "spijkers" genaamd.



Perforator: De grote blaffer. Vier rondgaande lopen die als wilden spijkers uitspugen. Voor: vijanden komen in grote getale om. Tegen: vreet munitie alsof het smarties zijn.



Granaatwerper: Dreunt exploderende bommen de lucht in. Je kunt zelfs een granaat tegen een muur of op de grond laten stuiten. Een granaat explodeert wanneer hij iemand treft. Wanneer hij mist, ligt hij een ogenblik stil op de grond, waarna hij afgaat. Ook al tref ik mezelf soms met een granaat, dit blijft mijn favoriete wapen.



Raketwerper: Bedoeld voor wanneer een granaat ergens absoluut, zeer beslist, op tijd moet zijn.



Donderslag: Probeer maar. Deze bevalt je vast. Gebruik dezelfde techniek als wanneer je je rozen water geeft.

Van wapen wisselen: Wanneer je een wapen gebruikt en tekort aan munitie krijgt, switcht Quake automatisch naar een ander wapen. Het spel geeft je echter nooit de granaatwerper of de raketwerper, om redenen die je zelf moet kunnen bedenken. Als je dus lekker aan het schieten bent en plotseling de bijl in je handen krijgt, betekent dat niet dat je helemáál geen munitie meer hebt - je hebt wellicht nog granaten. Quake wil echter dat je zelf de beslissing neemt om dergelijke gevaarlijke explosieven te gebruiken.

➤ ***TIP:*** Wanneer je de donderslag onder water afvuurt, schiet hij zijn cellen in alle richtingen af in één grote KA-ZAP, met jou in het midden. Niet thuis proberen.

Munitie

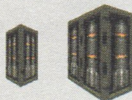
De acht wapens gebruiken vier soorten munitie. Elke soort munitie is beschikbaar in twee smaken - klein en groot. De grote kisten bevatten twee keer zoveel munitie als de kleine.



Patronen: Voor geweren en dubbelloops geweren. Er zitten er 20 in een kleine doos.



Spijkers: Voor spijkergeweren en perforators. 25 in een kleine doos.



Granaten: Voor granaatwerpers en raketwerpers. In een kleine kist zitten er 5.



Ladingscellen: Voor Dhr. Donderslag. Een kleine batterij bevat 6 ladingen, genoeg voor iets meer dan een seconde.

Power-ups

Alle power-ups behalve harnassen raken na een tijdje uitgewerkt, dus maak er gebruik van terwijl je ze hebt.

Harnas: Verkrijgbaar in drie smaken; groen, geel en rood, van zwak naar sterk.



Megagesteldheid: Geeft je 100 extra treffers. Na een paar seconden beginnen alle treffers over de 100 langzaam weg te lopen, want dit is teveel voor het menselijk gestel. Toch leuk zolang het duurt.



Biopak: Maakt het mogelijk onder water adem te halen en zonder ongelukken door slik te zwemmen. Beschermt je niet tegen lava.



Schaduwring: Maakt je praktisch geheel onzichtbaar. Alleen je ogen zijn te zien. Monsters zullen je niet ontdekken, tenzij je iets stoms doet. Zoals schieten.



Pentagram van bescherming: Hiermee ben je onkwetsbaar.



Quad schade: Grote promotie! Nu kun je vier keer zoveel schade veroorzaken!

➤ ***TIP:*** Wanneer Quad schade geaktiveerd is, moet je voorzichtig zijn met de granaat- of raketwerper - hun salvo's zijn niet alleen voor je vijanden, maar ook voor jou vier keer zo dodelijk.

Schurken

De wezens in Quake zijn verschrikkelijk taai, maar je hebt de vuurkracht om je ongenoegen kenbaar te maken. Goede jacht gewenst.



Rottweiler: Stoute, stoute hond! Hou je dood! -blam! - blam! - Brave hond!



Brompot: Uilskuikens met elektrodes in hun genotscentra; deze zitten zo verbonden dat wanneer ze iemand doden, ze een hoogtepunt van extase bereiken. Eigenlijk dus op maat gemaakte seriemoordenaars. Gemakkelijk te vernietigen, en ze hebben geweerpatronen bij zich. Het is net Sinterklaas wanneer je een Brompot te pakken hebt!



Enforcer (alleen geregistreerde versie): Opgewaardeerde brompot. Rekruten die nog barser en krachtiger zijn dan de rest worden bepantserd en voorzien van ingebouwde kanonnen.



Ridder: Ingeblikt vlees. Openmaken en kijken of het nog goed is.



Dodenridder (alleen geregistreerde versie): Dit specifieke ingeblikte vlees heeft de neiging jou open te maken.



Rotvis (alleen geregistreerde versie): Walgelijke kleine wezens, ze delen uit, maar kunnen niet incasseren.

Zombie: Dat wat niet leeft kan men niet doden. Men kan het wel in kleine brokjes schieten.





Scharminkel: Zweeft zoals een vlinder, steekt zoals een bij. Lelijk als de nacht. Deze zijn niet echt taai, maar houden er wel van je in een hinderlaag te lokken.

Ogre: Wat is erger dan een kannibalistisch monster van twee-en-halve meter? Eentje met een kettingzaag. En een zak granaten.





Kuit (geregistreerd): Een vrolijk voortblubberende kwak, even gevaarlijk om te negeren als om te vernietigen. Blub.

Wreedaard: Om kort te zijn, organische cirkelzagen, barstend van kracht om je af te ranselen!





Vore (geregistreerd) Een spinachtige hybride verschrikking. Hou het energiepatroon dat hij wegslingert goed in de gaten.

Schuifelaar: Wordt zelfs door andere monsters gevreesd, dus reken op een aftuiging. Hij schudt explosies van zich af. Veel succes.



➤ ***TIP:*** Het ene wapen is beter tegen een bepaald monster dan het andere. Wanneer een nieuw monster buitengewoon taai blijkt, wissel dan van wapen.

Omgevingsgevaren en effecten




Explosies: Sommige militaire bases bevatten radioaktieve containers. Wanneer je deze beschiet veroorzaak je een enorme knal, dus wees voorzichtig - je moet niet te dichtbij staan in een vuurgevecht. Uiteraard kunnen je eigen granaten en raketten ook explosies teweegbrengen - de knal kan ook jou bezeren wanneer je te dicht in de buurt komt.

Water: Niet erg gevaarlijk, tenzij je zolang onder blijft dat je begint te verdrinken. Ga af en toe naar boven om lucht te scheppen om dit te voorkomen.

Slik: Bezeert je onmiddellijk, en blijft pijn doen. Vermijd slik, tenzij je een hele goede reden hebt er toch in te duiken.

Lava: Als de lava ondiep is en je snel bent, kun je ontsnappen zonder afgrijselijk te verbranden, maar reken er niet te vast op.

Vallen: Quake heeft vele verschillende vallen. Niet paranoïde worden, want zo veel kom je ze niet tegen, maar onthoud dat ze er zijn. Vallen kunnen niet geklassificeerd worden want daarvoor zijn ze te verschillend - monsters in hinderlaag, spikeschieters, verpletterende muren, valluiken, enz.

Teleporteur: Deze zien er opvallend uit en maken een uniek geluid. Wanneer je op een teleporteur stapt, word je onmiddellijk naar een andere teleporteur getransporteerd, of bovenop een teleporteurplatform gezet. Wanneer je bovenop iemand anders wordt geteleporteerd, wordt hij of zij onmiddellijk vernietigd.

➤ ***TIP:*** Monsters zijn slim genoeg om hun eigen vallen niet te aktiveren, maar wanneer jij ze op aktief stelt, kunnen ze er wel in gevangen worden.

MULTI-PLAYER ACTIE

Quake kan nog leuker zijn wanneer je het met vrienden speelt dan wanneer je het in je eentje speelt.

Wanneer je de console of het hoofdmenu tijdens een multi-playerspel gebruikt, wordt het spel niet gepauzeerd. Onverantwoordelijke spelers en monsters kunnen jou openlijk beschieten, en je zult je toevlucht moeten nemen tot bloeddorstige wraak.

De Talk (Praat) functie is handig bij dit spel. Wanneer jij praat, verschijnt het bericht aan de bovenkant van het scherm van elke speler, voorafgegaan door de naam van de spreker.

Om een multi-playerspel op te zetten of eraan mee te gaan doen gebruik je de Multiplayer optie in het hoofdmenu. De README.TXT bevat nuttige details wanneer voor je netwerk of modem een speciale configuratie nodig is.

Cooperative (Samenwerking)

In cooperative multi-player mode werken jij en je vrienden/vriendinnen samen om het level af te maken. Wanneer een persoon het level verlaat, gaan alle anderen mee, waar ze zich ook bevinden. Wanneer je vernietigd wordt in een samenwerkingsspel, verschijn je weer in het startgebied, vanwaar je weer bij je kameraden moet zien te komen. Gebruik Talk om te weten te komen waar ze zich ophouden. Voor meer informatie, zie de Multi-player opties in het Hoofdmenu.

Deathmatch (Op leven en dood)

In een deathmatch is het spel totaal genadeloos. Er bestaan geen monsters, en als je vernietigd wordt verschijn je op een lukrake plaats. Nadat je een voorwerp hebt opgeraapt, herrijst het na een tijdje weer (het schiet terug). Wanneer je iemand vernietigt, krijg je een frag (een soort doodpunt). Degene met de meeste frags wint het spel dus, veroorzaak maar een slachtpartij onder je maten!

Als je zelf omkomt, per ongeluk of expres, raak je een frag kwijt. Dit geldt ook wanneer je verdrinkt, verpletterd wordt, enzovoort. Voor meer informatie, zie de Multi-player opties in het hoofdmenu.

Teamspelen

Teamspel is een geweldige combinatie van cooperative (samenwerking) en deathmatch. Elk team zoekt een "uniform" uit, en elke speler van dat team verandert zijn kleur in de teamkleur. Het team met de meeste frags wint. Zie het MANUAL.TXT bestand of het hoofdmenu voor meer details.

➤ *TIP:* Als je de Team Color Rules op No Friendly Fire zet, kunnen jouw wapens spelers met dezelfde kleur broek als de jouwe niet deren. (Je kunt nog wel verschillende kleuren shirts hebben.) Jouw schoten slijten hun harnassen wel, en je eigen granaten en raketexplosies kunnen hen niet bezeren, maar JOU wel.

VAAK GESTELDE VRAGEN

V: *Ik zit vast. Hoe kom ik door dit level heen?*

A: Wandel rond en kijk uit naar een plaats waar je nog niet geweest bent. Soms moet je een bepaald monster doden om vooruit te komen, dus vernietig ze allemaal!

V: *Hoe vind ik alle geheimen?*

A: Maak je daar niet druk om. Je zult nooit een geheim te hoeven vinden om een level af te kunnen maken. Bovendien zijn sommige geheimen expres heel moeilijk te vinden.

V: *Ik heb het hele level schoongeveegd, maar mijn monster vernietigingsscore is nog steeds niet 100%. Waar verstoppen ze zich?*

A: Sommige monsters verstoppen zich in geheimen, of worden door deze losgelaten. Je kunt die monsters niet vernietigen voordat je hun geheimen ontdekt. Er liggen ook monsters onder water op de loer. Veel visplezier.

V: *Zijn jullie niet bang dat Quake mensen wijsmaakt dat alle problemen kunnen worden opgelost door misbruik van vernietigingskracht?*

A: Nee.

V: *Zag ik echt twee monsters tegen elkáár vechten?*

A: Waarschijnlijk wel. Sommige monsters haten elkaar bijna net zoveel als dat ze jou haten. Hier kun je je voordeel mee doen (deze oefening laten we verder aan de lezer over).

V: *Hoe voorkom ik bewegingsziekte bij het bekijken van Quake?*

A: Als je een van de onfortuinlijken bent die aan bewegingsziekte lijdt, moeten we je helaas vertellen dat dat van persoon tot persoon verschilt. Probeer dichter bij het scherm te zitten, of er juist verder vanaf. Dim het licht in de kamer, of doe juist meer licht op. Stel de helderheid van het scherm bij. Pauzeer Quake en geef je ogen om het uur rust. Een of meer van deze truuks, of een combinatie, moet effect hebben.

V: *Zijn jullie Satansvereerders?*

A: Nee.

Problemen

Mocht je een onprettige ervaring hebben bij het gebruik van een van onze hulplijnen, stuur dan een e-mail naar 911@idsoftware.com. Ook positieve opmerkingen horen we graag. Geef je naam, adres en telefoonnummer en meld ons het probleem of geef ons de informatie die je kwijt wil.

id SOFTWARE IS

programming

John Carmack, Michael Abrash, John Cash

Design

John Romero, Sandy Petersen, American McGee, Tim Willis

Art

Adrian Carmack, Kevin Cloud

Biz

Jay Wilbur, Mike Wilson, Donna Jackson

projects & support

Shawn Green, Barrett Alexander

SPECIAL THANKS TO

Trent Reznor and Nine Inch Nails for sound effects and music

Dave Taylor for original sound code and unix ports



